2 DVD ROM
Dupla D
C&C 3 EXTRA DVD
CRASHDAY
PC GURU
Magyarország legolvasottabb játékm
04.
exkluzív teszt
COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS
CONRAD
Command & Conquer 3
EXTRA DVD és
24 oldalas könyv
1846 Ft
előfizetve: 1384 Ft
62. oldal
Supreme Comander teszt
42. oldal
Left 4 Dead bemutató
76. oldal
Test Drive Unlimited teszt
BATTLESTATIONS MIDWAY

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, az EA logo, Command & Conquer valamint a Command & Conquer 3 Tiberium Wars az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és / vagy más országokban. Minden jog fenntartva. GameSpy és a „Powered by GameSpy" design a GameSpy Industries Inc. bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Microsoft, Xbox, Xbox 360 és az Xbox valamint az Xbox 360 logok a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei vagy védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban,melyek a Microsoft licenc feltételei szerint kerülnek alkalmazásra. Minden más védjegy bejegyzett tulajdonosának birtoka.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin
A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Árus lapterjesztés:
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139 Tel: 06-1-888-3421, -3422
Fax: 06-1-888-3499 H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig
1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16 608 Ft
6 szám: 8 862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

intro

SZIASZTOK!

Sokáig vártunk rá, már-már úgy tűnt, hogy nem érkezik meg időben, de végül az utolsó pillanatban beesett a szerkesztőségünkbe a Command and Conquer 3 tesztverziója. Ha már az év egyik legjobban várt stratégiai játékáról van szó, úgy gondoltuk, kiemelten foglalkozunk vele. A játékkal és a C&C univerzummal foglalkozó kiskönyvet valamint az extra DVD-t fogadjátok szeretettel! Ha már az év játékainál tartunk, mindenképpen meg kell említenem a következő havi címlapsztorinkat, a Crysist, amit volt szerencsénk kipróbálni a Crytek frankfurti főhadiszállásán. A stúdiólátogatás részleteit a következő számunkban olvashatjátok.

Sokan kérdeztétek, hogy melyik hónapban kezdjük el felpakolni a beharangozott Activision-játékokat a Guru DVD-mellékletére. Örömmel jelenthetem, hogy következő számunkban már el is kezdjük, elsőként a GUN-nal (tudjátok, a GTA játékmenettel felruházott spagettiwestern), a többi maradjon meglepetés.

Végül szeretném felhívni a figyelmeteket a havi rendszerességgel megrendezett PC Guru LAN Partynkra, amire ebben a hónapban is a Mammutban kerül sor, pontosan a következő PC Guru megjelenése előtt egy nappal április 12-én csütörtökön 5 órától!

Addig is a Guru legyen veletek!

A következő PC Guru április 13-án jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek!

PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. ÁPRILIS 13-án jelenik meg!

COMMAND & CONQUER 3

54

AKTUÁLIS

05

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Crashday 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

BEMUTATÓK

12

12 Hírek 22 Dragon Age 28 Savage 2 32 Aion 38 Blacksite: Area 51 42 Left 4 Dead 46 Precursors 46 Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

ISMERTETŐK

54

54 Command & Conquer 3: Tiberium Wars 62 Supreme Commander 66 Vanguard: Saga of Heroes 70 Battlestations Midway 76 Test Drive Unlimited 80 Europa Universalis 3 84 Vivisector

ROVATOK

86

86 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 110 PSP játékok 112 Mobil játékok 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 119 Szoftver mentőöv

HARDVER

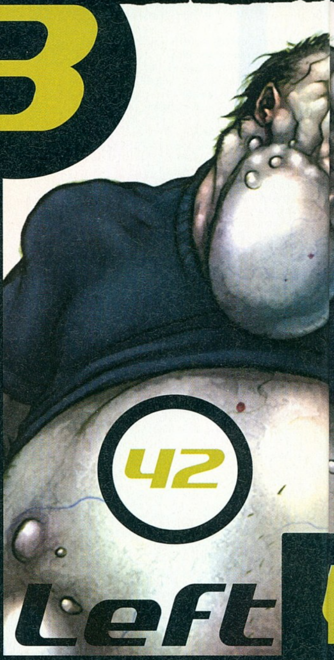
92

92 Hardver hírek 100 Chipset-körkép I. 102 Zune bemutató 102 Windows Vista újdonságok 106 3GSM

KÜLVILÁG

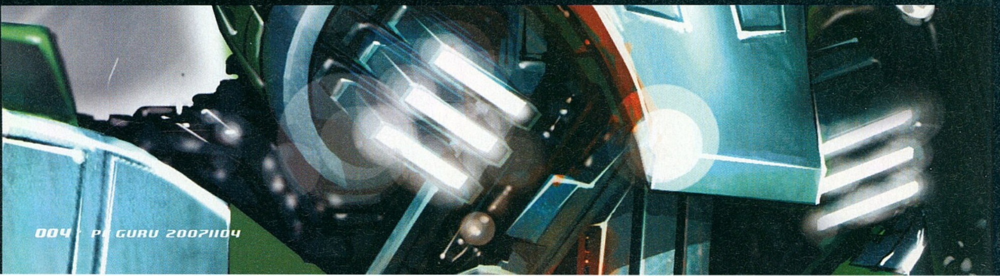
120

120 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...



42 Left 4 DEAD

62 SUPREME Commander



Megjelent a Windows Vista - mit vársz tőle, mi a véleményed róla, mikor fogsz rá átváltani?

Grath

Én vártam a Vistát, azonnal fel is telepítettem, de amikor kiderült, hogy néhány igen sokat használt programom egyelőre nem hajlandó futni alatta, vissza kellett térnem az XP-hez. Gondolom pár hónapon belül minden kompatibilitási gond megoldódik, és akkor ismét próbát teszek – mert ezen kívül semmi bajom nem volt vele: jól néz ki, kellően fürge, és jó pár okos megoldás is van benne. Arra meg mindenképpen kíváncsi vagyok, hogy a DX10-es játékok mit fognak nyújtani a Vista segítségével!

Hancu

Számomra operációs rendszert telepíteni (de akár újratelepíteni is) olyan, mint belevágni egy nagytakarításba: nem fűlik a fogam hozzá, húzom-halasztom, amíg csak lehet. Ráadásul a Vistáról a legtöbb pozitív kritika, amit eddig hallottam (szakmabeliektől is!), olyasmi volt, hogy „hát szép meg látványos", ez meg nem lelkesít fel különösebben. Szegény otthoni gépem már eléggé köhög, ráférne egy teljes reinstall, ha ráveszem magam, lehet, hogy megpróbálkozom a Vistával, mert persze kíváncsi vagyok rá – de ha nem válik be, és vissza kell állnom XP-re, nagyon morcos leszek a dupla telepítgetés miatt…

Ricco

Saját magamat ismerve úgy gondolom, hogy mire én eljutok odáig, hogy a már jól bevált és megszokott Xp-t lecseréljem egy teljesen új operációs rendszerre még nagyon sok víz le fog folyni a Dunán. Amikor a Windos 95-ről kellett átállnom Xp-re, akkor sem kapkodtam el a dolgot. Megvárom amíg kiheveri gyermekbetegségeit és majd utána.

Joc

A váltásokkal általában meg szoktam várni az adott verzióhoz megjelenő SP1-et, mivel eddigi tapasztalataim alapján addigra forrják ki magukat a Windowsok. A Vistával azonban kivételt tettem, mivel most raktam össze otthonra egy új gépet. Nagyjából egy napig nézegettem, próbálgattam, aztán mikor szembesültem azzal, hogy néhány számomra szükséges program csak XP alatt hajlandó egyelőre működni, visszatértem a jól megszokott XP-hez. A DX10-re egyelőre nincs szükség, az Aero hiánya sem okoz álmatlan éjszakákat, szóval még jó darabig marad az XP…

Sasa

Nem tudom, de valamiért nagyon örülök a Vistának. Végre történt valami PC-s fronton! Az elmúlt években szinte minden a konzolokról szólt, amit végre megtört a Microsoft operációs rendszerének megjelenése. A Microsoft a Vistával nem titkoltan szeretne újabb löketet adni a PC-s játékplatformnak. Ennek igazolásául látszanak a frankfurti Crysis stúdiólátogatás interjúiban elhangzottak, ahol természetesen rákérdeztünk a Vistára is. A Crytek-fejlesztők legnagyobb meglepetésünkre dicsérték az oprendszert: állításuk szerint a Crysis jobban fut Vistán, mint XP-n. Na és kinek higgyünk, ha nem az egyik legkirályabb játékot készítő csapatnak…?

Gaben

Majd, ha feltelepíti a Pityu (ő a Vogel rendszergazdája)! Komolyra fordítva a szót ha a Photoshop az új operációs rendszeren nagyságrendekkel jobban fut majd akkor valószínűleg átváltok a Windows Vistára. Addig azt hiszem jól megleszek a Windows XP-vel is, főleg mert a gépemben lévő memóriát így maximum a hatalmas artworkök emésztik fel a Vista OSX-et majmoló csillogása helyett!

Chris

Mivel a jelenlegi konfigurációm megfelelőnek tűnik a Vista futtatásához, biztosan váltani fogok. Pár hónappal ezelőtt már volt szerencsém kipróbálni a bétát, akkor nagyon megtetszett a Vista. Azok közé az emberek közé tartozom, akiknek fontos, hogyan is néz ki a desktop, amit egész nap bámul, és egy idő után szinte saját kis virtuális irodájának érez. Egyszóval tessék szépen beskatulyázni: a külsőségek embere vagyok! Persze az új lehetőségek is vonzanak, mint például az új böngésző vagy a később megjelenő Office csomag, de engem a külalak vett le a lábamról.

CRASHDAY

fejlesztő > Moonbyte és Replay kiadó > Atari web > www.crashday.com

írta · JuliuS

Aondjon bárki bármit, én imádom az „alternatív" autóversenyeket. Megszámlálhatatlan órát „öltem" anno a Carmageddonba és folytatásaiba, és ki tudja, hányszor törtem rommá autóimat a Destruction Derby különféle részeiben. Na és persze ott volt az ősklasszikus Stunts, amiben volt úgy, hogy napokig tökéletesítettem saját építésű, nyakatekert pályáimat. Ezért is tűnt hihetetlennek, amikor néhány éve megérkeztek az első információk egy játékról, ami mindezen programok előnyeit magában foglalja.

KIÁLLÁS A GARÁZSBÓL

A németeket valamiképp különösen foglalkoztatja az autós őrültködés, a járművek totálkárosra zúzása, és mindezek elképesztően látványos nézőpontokból történő, újra és újra viszszajátszása. Ennek igazolására keresve sem találhatunk jobb példát, mint a hétről hétre, több csatornán is futó Cobra 11 sorozat. Ha elvesszük belőle a nyomozós témát, és az így keletkezett hiányt további akcióval, robbanással, törés-zúzással és adrenalinnal töltjük fel, nagyjából képet kaphatunk, mit kínál számunkra a Crashday.

A játék sikeréhez – mert az időközben eltelt idő egyértelműen igazolta az ízig-vérig garázsproject készítőit – nagyban hozzájárult, hogy teljesen átitatja a lelkesedés, minden porcikájából árad a rajongás és a klasszikusok iránti tisztelet. Fő inspirálója az a Carmageddon volt, amely 1997-ben valósággal sokkolta a játékvilágot, és új ízt adott a játékkészítés mind jobban gejllé váló tortájához. A Crashdayt megálmodó két fiatal azonban csak az újszerű, brutális és akkoriban elképesztő fizikát akarta átmenteni saját projectjébe, és a helyenként morbid humort, a gyalogosok tömeges és módszeres gázolását inkább egy másik klasszikus, a Stuns ugratós játékmenetével helyettesítette.

KAPCSOLD A HETEDIK SEBESSÉGET!

A változatosságra igazán nem lehet panasz, hiszen összesen hét különféle, szingli és multi játékmód, és számos minijáték áll rendelkezésre. Ezekben a klasszikus körversenyek, gyakorló módként funkcionáló szabad játékok, időre menő versengések és checkpoint-futamok is helyet kaptak, ám ezek elszürkülnek az igazi mókát jelentő speciális, időnként rombolós játékmódok mellett. A Stunt Showban látványos ugratásokkal kell lenyűgöznünk a közönséget, a Long Jumpban minél messzebb kell repülnünk (ennek vadabb változata a Vehicle Blast, amikor az ugrás hosszának növelése érdekében még fel is robbanunk közben), a Wrecking Match pedig egy autókba oltott FPS, ahol az ellenfelek annihilálása lesz a feladatunk, kilövésekkel, esetleg géppisztolyokkal, aknákkal vagy rakétákkal.

Szintén az akciójátékokból ered a Hold the Flag, ami egyfajta CTF játékmód, ahol a zászlót kell minél tovább megőriznünk, és átvinni több ellenőrzőponton. A Mass Destruction esetében adott idő alatt a tereptárgyak minél nagyobb mértékű rombolása a feladatunk, míg a Bomb Run a Féktelenül film újrajátszása, amikor a sebességünk nem csökkenhet bizonyos sebesség alá, miközben ellenfeleink megpróbálnak minket belevezetni a különféle tereptárgyakba. A legnagyobb móka mégis a Pass The Bomb, ami egyfajta fogócska, azzal a különbséggel, hogy az idő lejártával a fogó felrobban (az autók összekoccanásával lehet átadni a bombát másnak). Bár viszonylag kevés pálya áll rendelkezésre, azokon teljesen szabadon, mindenféle megkötés nélkül mozoghatunk.

Gépigény

Pentium IV 2GHz processzor, 256MB RAM, 32MB VRAM és 1.5GB hely a merevlemezen.

TURBÓ!

A versenyeken alkalmunk lesz turbó használatára, ennek segítségével rövid ideig tartó sebességtöbbletet érhetünk el, ám a használatával csínján kell bánni, mivel túlhevülése esetén jó darabig nélkülöznünk kell az egyébként igencsak hasznos képességet. A játékban 12 autó található, amit karrier módban kedvünkre tuningolhatunk (páncéllal, pajzzsal, rakétákkal), a nyert versenyek pénzjutalmai segítségével.

Szintén turbó fokozatot emlegethetünk a grafikával kapcsolatban is, elsősorban az elképesztően részletes törésmodell kapcsán. A járgány szinte minden porcikája törik, hajlik, horpad, szakad, a legjobb Destruction Derbys emlékeket idézve fel az öreg rókákban. Hogy mindezt alaposan szemügyre vehessük, a Crashday az ilyen játékokban megszokott, sokrétű visszajátszás-funkciókkal rendelkezik.

KÉZIFÉKES FORDULÓ

A játék irányítása az egyszerűségében nagyszerű módszert követi, azaz nincs szükségünk soktízezres kormányra a precíz irányításhoz, sőt! Igazán érezni, tökéletesen terelgetni – csakúgy mint a Carmageddonnál – billentyűzetes vezérléssel lehet (bár célszerű valami jófajta billentyűzetet használni, hiszen nem egy esetben egyszerre három-négy gombot kell lenyomni).

Szándékom szerint mostanra már mindenkinek sikerült kedved csinálnom a játékhoz, pedig a legnagyobb mókát, a multit még nem is hangsúlyoztam! Valami elképesztően viccesek a más játékosok elleni bombás feladatok, és az FPS-ekből örökölt játékmódok, főleg, ha mindezt saját készítésű pályákon hajtjuk végre. A Stunts legnagyobb erőssége, a zseniális pályaszerkesztő itt is jelen van, így a rajongók által készített pályák kompenzálják az eredetileg kevéske pályaszámot.

KIPÖRGŐ KEREKEK

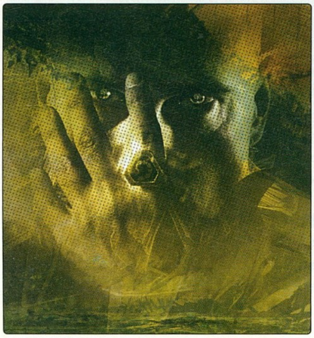
Azt hiszem, a rajongás érezhető volt a cikk elejétől a végéig, de ha ennél hatásvadászabban akarnám megfogalmazni a játék lényegét, talán a következőket mondhatnám: ha a Burnout, a Destruction Derby, a Stunts, a Flatout, a Stuntman, a Track Mania és legfőképpen a Carmageddon szériák legjobb részeit összegyúrjuk, adunk alá egy elképesztően hangulatos grafikai és egy még annál is jobb fizikai motort, hozzácsapunk pár baromi jól kinéző verdát és iszonytatóan részletes törésmodellt, végül nyakon öntjük nyílt játékmenettel, már meg is kapjuk a Crashdayt!

DVD tartalom

Jól indul a tavasz: megérkezett szerkesztőségünkbe a C&C3, és ennek tiszteletére alaposan kibővítettük magunkat: a kiskönyv mellett egy teljes DVD-t szenteltünk a játéknak – és ennek köszönhetően rengeteg hely maradt a „szokásos" lemezen. A demók kellően hosszú időtöltést kínálnak mindenkinek, videóink között is van egy-két kihagyhatatlan darab, és természetesen egyéb rovataink sem szűkölködnek az új tartalomban.

írta · Chris

Demo no. 1.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

A C&C 3 demóját természetesen a külön bónuszlemezen találjátok a rengeteg egyéb tibériumos finomság mellett. A demó elég vaskos, ám méretéhez méltó mennyiségű tartalmat nyújt: van benne egy korrekt tutorial, illetve két GDI küldetés (a bevezető, illetve egy demó-exkluzív pálya). E mellett lehet skirmish-t is nyomni, elvileg csak a GDI-t irányítva, de egy kis trükkel a másik felet kommandírozva is: menj a fajválasztó képernyőre, helyezd az egérkurzort a NOD-ra, nyomd le az N gombot, majd klikkelj a feliratra – és máris a rosszfiúkat irányíthatod!

A Command & Conquer 3: Tiberium Wars egy valós idejű stratégiai játék, amelyet leginkább az egér segítségével fogtok kezelni. A játékban található fontosabb billentyűzet parancsokat megtudhatjátok, ha parancsmenük föle viszitek az egérmutatót.

Demo no. 2.

SUPREME COMMANDER

Az igazi stratégáknak tervezett Supreme Commander hatalmas falat, és erről már a demó kipróbálása után is meggyőződhetsz: az egyetlen skirmish pályán, Finn's Revengeen is beletelhet néhány próbálkozásba, mire nagyobb gondok nélkül sikerül leverni az ellenfelet. A demóban csak a Cybran fél próbálható ki, velük kapunk egy kampányküldetést is, amely azért némileg könnyebb – érdemes itt elsajátítani a kezelést – például az egérgörgő, illetve a Home/End gombok használatát!

A Supreme Commander valós idejű stratégiai játék, amelyet leginkább az egér segítségével fogtok kezelni. A játékban található fontosabb billentyűzet parancsokat megtudhatjátok, ha parancsmenük föle viszitek az egérmutatót.

Demo no. 3.

SAM & MAX EPISODE 3

A régi idők bohókás (avagy mondjuk ki: teljesen félnótás) kalandjátékainak hangulatát visszahozó Sam & Max epizódok közül ezúttal a harmadiknak a demóját kínáljuk fel, melyben egy játékcsempésző banda után nyomoznak főhőseink. Amennyiben megtetszik a móka, úgy ezúttal is lehetőségetek van megnyitni a teljes epizódot, ha a fejlesztő Telltale weboldalán megvásároljátok a teljes verziót – további letöltés nem is szükséges!

A Sam & Max Episode 3 egy klasszikus kalandjáték, amelyet leginkább az egér segítségével fogtok kezelni.

Share WARE

Penny Puzzle

A puzzle játékok kirakása sok család kedvelt elfoglaltsága, talán épp ezért a Penny Puzzle elsősorban ilyen családi összejövetelekre hozhat tartalmas szórakozást. A program lényege a világ különböző pontjain lefotózott híres helyszínek képeinek összerakása, amit teljes 3D-ben élvezhetünk. A kirakott képekért pontokat kapunk és a főnökünk is elégedett lesz velünk, aminek hála folytathatjuk az egyre nehezebb képek kirakását. A grafika minősége, a lágy zene és a fantasztikus hangulat miatt mindenkinek érdemes kipróbálnia a programot.

CG Wallpapers

Régi pajtásunk, az eddig a különféle játékok képeiből készült háttérképeket gyártó Nico most új bizniszbe kezdett: híres, általában játékokon dolgozó grafikusművészek nem játékokhoz kapcsolódó műveiből rakott össze egy oldalt. A www.cgwallpapers.com címen terpeszkedő oldalon remek háttérképeket találhatunk, általában igen helyes nőnemű lényekkel a középpontban. Az új oldal indulásának tiszteletére kaptunk tőle néhány igen jól sikerült háttérképet (ingyenesen, másoknak ezekért fizetniük kellene!), melyeket többféle felbontásban is elhelyeztünk a DVD-n – használjátok őket egészséggel.

Turkáló

VirtualDub 1.7.1

A VirtualDub egy ingyenes videó-digitalizáló és konvertáló program, mellyel alapvető műveletek hajthatunk végre. Szükség esetén átkonvertálhatjuk videóanyagainkat más formátumokba, kitömöríthetjük, átméretezhetjük, megvághatjuk azokat, ráadásul mindezt teljesen ingyen. Természetesen a program nem képes összetettebb feladatok ellátására, mint például az Adobe Premiere, de ettől függetlenül kincset ér a témával foglalkozók számára.

Diablo 2

Hihetetlen, hogy egyáltalán akad olyan játék, amit ennyi időn keresztül sokan még most is képtelenek megunni, de úgy tűnik, ez mégsem lehetetlen. Nincs is min csodálkozni, ha egy Blizzard játékokról van szó, hiszen a közel 10 éves múltra visszatekintő a Diablo 2-höz első rovatunkkal még 2001-ben jelentkeztük, amelyben megpróbáltunk minden információt és érdekességet megosztani veletek. Azóta is töretlen lelkesedéssel külditek nekünk saját képeiteket, élményeiteket a játékról, amit természetesen a jövőben is igyekezni fogunk mindig felpakolni DVD mellékletünkre.

Extra DVD

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Azt hiszem nem nehéz rájönni, hogy kedveljük a C&C-univerzumot, Kane-estül, tibériumostul, mamuttankostul – e számunk erre ékes bizonyíték. Exkluzív tesztünk, illetve a mellékelt kiskönyvünk mellett egy teljes külön DVD-t szenteltünk a játéknak, melyre felkerült rengeteg videó – több ezek közül máskülönben csak a játék gyűjtőknek szánt kiadásában kapott helyet! – és persze a demót is ezen találjátok.

Játékdemók: Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Freakout: Extreme Freeride / Sam & Max Episode 3 / Silverfall / Sudden Strike 3 / Supreme Commander / Teenage Mutant Ninja Turtles

Animációk: Age of Conan / Blitzkrieg 2 / Cysis / Hero / Loki / LOTR Online / Pirates of the Burning Sea / Pirates of the Caribbean Online / Power of Destruction / Sacred 2 / Supreme Commander / Test Drive Unlimited / The Show / The Sims 2 Seasons / Tomb Raider Anniversary

Javítások: Battlefield 2142 v1.20 / Codename Panzers Phase 2 v1.07 / Company of Heroes v1.50 / Doom 3 v1.31 / Prey v1.3 / Star Trek Legacy v1.2 / Supreme Commander v3217 / The Longest Journey v1.60 / Warcraft 3 Frozen Throne v1.21

Mozielőzetesek: 1408 / Hannibal Rising / Mr. Brooks / Ocean's 13 / The Kingdom / The Reaping

Shareware játékok: Cannon Blast / Chicken Chase / Eldorado / Gold Fever / Kudos / Mahjong Fortuna / Mexican Motor Mafia / Panda Craze / Penny Puzzle / Turtix

Háttérképek: Battlestations Midway / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Supreme Commander / Frontline: Fuel of War / God of War 2 / Sid Meier's Railroads! / Star Wars Force Unleashed

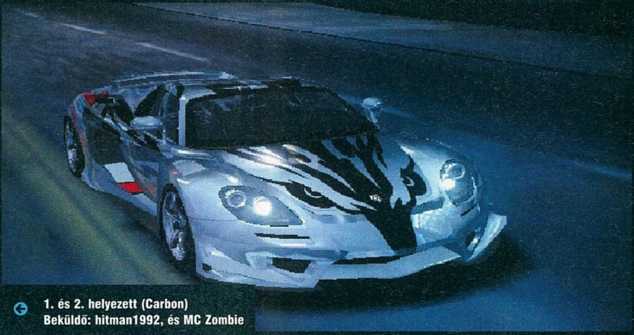
Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.5.1 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 d-a / AMD-Ati Catalyst és nVidia Forceware driverek / DirectX 9.0 / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.08 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / ACDSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.0.0.205 / XFire 1.69 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Open Office.Org / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Online bevezető

írta · Darths

A múlt hónapban is futott két szépségverseny, ahol nyálcsorgató autókat küldhettetek be a való életből, illetve a Need for Speed: Carbonból! Ezúttal is PC Guru ajándékcsomaggal jutalmaztuk a dobogósokat, az első helyezett pedig Carbon-csomaggal lett gazdagabb. Az NFS: Carbon tuning kategóriában hitman1992 vitte a prímet, őt követte MC Zombie és davidgt, míg a valódi verdáknál Banano diadalmaskodott, mögötte aliaspenge, illetve attila91. Gratulálunk nekik!

Egy hónap telt el azóta, hogy először online-bemutatót olvashattatok a papír-Guruban, de azóta megint egy jó nagy patch-et kapott az oldal, és új funkciókkal is bővítettük (jelenleg a 2.9-es verziónál járunk). Több apróság javítása, csiszolgatása mellett a legnagyobb újdonság, hogy most már a tesztekhez, illetve a letöltésekhez is hozzá tudtok szólni – sőt, ha értékelni akarjátok azokat, kötelező is pár szóval megindokolni a szavazatot. A galériánk valósággal szárnyra kapott, megállás nélkül kerülnek fel a legújabb megjelent játékképek.



1. és 2. helyezett (Carbon)
Beküldő: hitman1992, és MC Zombie

1. és 2. helyezett
Beküldő: Banano, és aliaspenge

Szerkessz Te is!

Ha úgy érzed, hogy van kedved és időd, no meg sávszélességed, itt a lehetőség, hogy besegíts nekünk! Várjuk azok jelentkezését, akik otthon vannak a játékok világában és gyors internet-kapcsolattal rendelkeznek, ugyanis egy embert felveszünk az online csapatba, aki első kézből tudná feltölteni a PC Guru szerverére a megjelent demókat, patch-eket, videókat. Ha úgy érzed, fel tudnád vállalni ezt a nemes terhet, jelentkezz az online@pcguru.hu címen!

Bárki besegíthet képgalériánk bővítésébe is: a galéria menüpont alatt találhattok egy „kép beküldése" opciót, amivel elküldhetitek nekünk a galériába szánt anyagokat. Legyen az egy mezei screenshot, saját készítésű háttér, esetleg koncepciórajz – bátran küldjetek! Játékképek esetében fontos, hogy egyszerre legalább hármat töltsetek fel egy kategóriába (felső határ nincs) és a beküldött képek jó minőségűek, magas felbontásúak legyenek, és természetesen mentesek mindenféle vízjeltől vagy más copyright felirattól. Továbbá saját készítésű végigjátszásaitokat szintén örömmel várjuk a fent említett címre – hamarosan külön kategóriát indítunk nekik az oldalon –, hogy a nevetekkel együtt bekerüljenek az adatbázisunkba

Online tesztek

Nem feledkezhetünk meg a Tesztelj velünk! pályázatunkról sem, ahol ebben a hónapban Itriver nyert a Gothic II tesztjével, amiből a szomszéd oldalon találhattok részletet (a teljes irományokat honlapunkon olvashatjátok).

Gothic II

írta • ltriver

fejlesztő > Piranha Bytes kiadó > JoWood Productions web > www.worldofgothic.de

Amikor Bob Beamon 1968 októberében a mexikói olimpia távolugró döntőjében, az első sorozatban, a hatalmas sprint után elrugaszkodott az ugródeszkáról, még maga sem gondolta, akkorát ugrik majd, hogy szinte sosem akar véget érni. A világcsúcs egy pillanat alatt 55 centivel dőlt meg, az amerikai atléta ezzel az egy 890 centis ugrásával etalon lett, és 22 év kellett ahhoz, hogy Mike Powell még is ennél messzebbre tudjon repülni távolugróként. Bob Beamon személyes tragédiája, hogy sem azelőtt, sem azután soha többé nem tudott 850 centinél nagyobbat ugrani. Akkor „kiszakadt" belőle ez az ugrás, viszont olyan magasra tette a mércét, hogy önmagának sem tudott később megfelelni. Egy kicsit ilyen párhuzam miatt lehetett félve kibontani a Gothic fantasy akció/RPG második részét, hiszen a Piranha Bytes fejlesztőcsapata az akkor még külön nem jelölt első résszel akkorát dobott, amelyet nehéz túlszárnyalni. A Gothic sikerét – bár korántsem volt hibátlan játék – a GothicII nem is tudta megismételni. Megközelíteni viszont igen.

TO BE CONTINUED...

Steven Spielberg a Vissza a jövőbe első két része után odacímkézte a folyt. köv. ígéretét. Könnyen tehette, hiszen aligha arról volt szó, hogy ha kasszasikert akart az első résszel, akkor kerít megint egy csapatot, akik összedobnak egy sztorit, hanem adott volt egy mesterien felépített történet, amelyet kár lett volna egyben elsütni. A Gothicot végigjátszva is valahogy ilyen érzése volt az egyszeri játékosnak, hiszen annyira kurtán-furcsán ért véget a történet, hogy az első csalódottság után sejthető volt, a fejlesztőknek a kezük ügyében a folytatás váza.

Viszont mindig nehéz egy második rész sorsa. Egyrészt adott a feladat: az addiginál is többet adni a már meglévő rajongóknak, másrészt ezzel együtt új híveket szerezni. Az előbbi a nehezebb, és pont ez nem sikerült maradéktalanul, ami miatt még a mai napig is lehet találkozni olyan játékosokkal, akik elsőként a Gothic II-t kipróbálva nem értik az első rész fanatikusainak a fanyalgását. Pedig a Piranha Bytesnál bedobtak mindent, megnövelték a játékteret, az ellenfelek

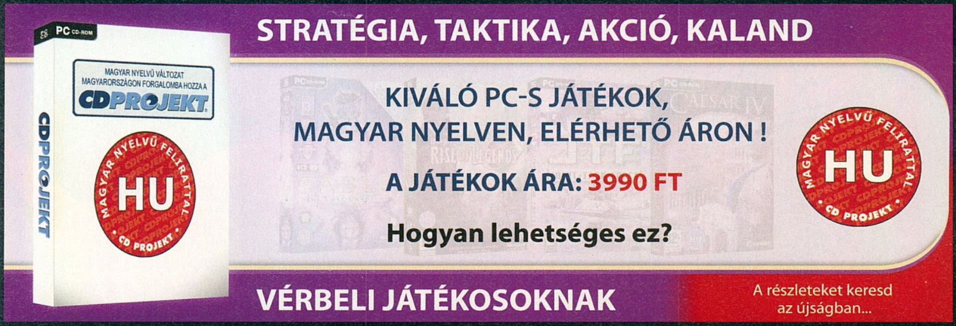
és a küldetések számát, csak egyvalamiről feledkeztek meg: a Gothic utolérhetetlen, szomorkás és egyben hősies hangulatáról, aminek köszönhetően a játék világsiker lett. Ez a hangulat veszett el egy kicsit a célzottabb, direktebb, didaktikusabb Gothic II-ben, ami miatt ritkában nyúlunk a polcra ezt a játékot újból végigjátszani, mint elődjét.

SZIMBÓLUMOK BŰVÖLETÉBEN

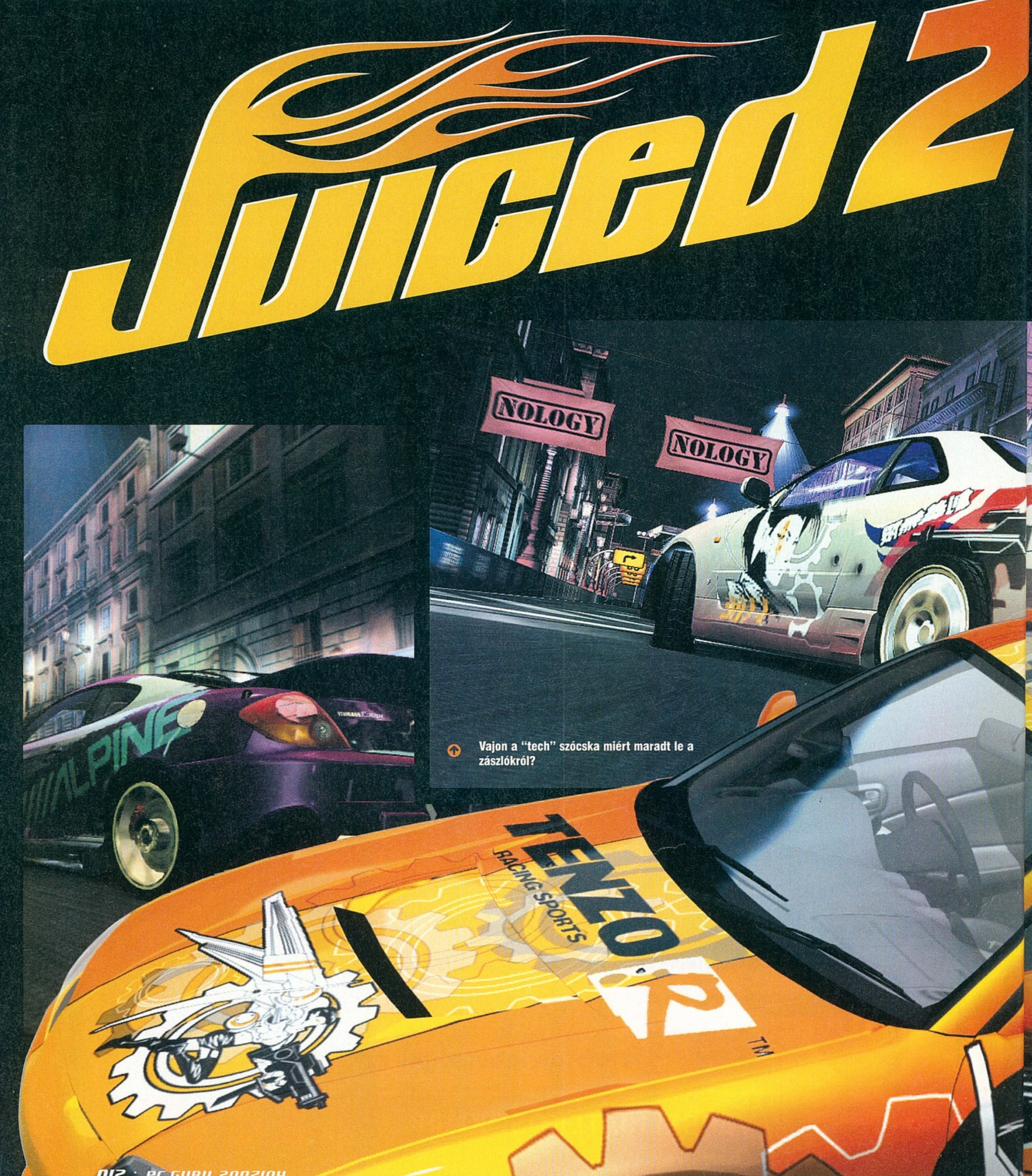
A történet szálát ott vesszük fel, ahol az első részben a mesélők elejtették - illetve egy pár másodperccel korábban. A bevezetőben végignézhetjük, ahogy a Sleepert visszaküldjük a kapun az időben, vagy egy másik dimenzióba (ez igazán nem derül ki, de végső soron nem is érdekes). Az első rész itt ért véget, most pedig megnézhetjük, hogy a Sleeper visszavonultával megszűnik létezni a kupola, és sajnos ez igaz arra a szentélyre is, ahol az első rész végküzdelmét lefolytattuk, így a kőhalom alatt immár mozdulatlanságra vagyunk ítéltetve, csak a páncélunk ereje tart életben. Innen teleportál minket az isten háta mögötti tornyába az egykori tűz-, most fekete mágus, Xardas. Teszi ezt 13 nappal a kupola megsemmisülése után, és megjelenésünk előtte majdnem pőrén, keresztre feszített pozitúrában történik, így rögvest a szimbólumok tengerében találjuk magukat.

De nem kell feltétlenül jelképeket keresnünk és találnunk ahhoz, hogy eligazodjunk a játék világában, még akkor sem, ha finoman, de határozottan a fejlesztők egyfajta keresztény légkörrel árasztották el a Gothic II világát, hiszen ki nem mondott szelíd erőszakkal terelnek afelé, hogy első nekifutáskor – különösen, ha ismeretlenként csatlakozunk a játékba – mindenképpen lovagként játszszuk végig a Gothic-eposz második részét. Már maga Xardas is megmentésünkkor a Khorinisban állomásozó lovagok vezetőjéhez, Lord Hagenhez irányít, így újoncként hajlamosak vagyunk feltételezni: lovaggá válni az egyedüli üdvözítő út.

A teljes alkotást a www.pcguru.hu-n olvashatjátok!



NEWS

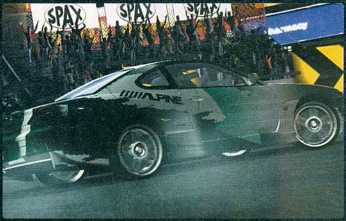


Vajon a "tech" szócska miért maradt le a zászlókról?

Az autók dekorálásához több ezer előre eltárolt összeállítás közül válogathatunk

Fejlesztő > Juice
Kiadó > THQ
Megj. > 2007. harmadik negyedév

A Juiced első része nagyrészt az időzítés miatt bukott meg, hiszen a tuningolós, városban-versenyzős játékot sikerült az aktuális NFS epizód körül kiadni, így nem sok figyelem hárulhatott rá. Ezúttal nem követik el ezt a hibát, az – egy autó-kiállítás licencével felruházott – folytatás nyáron fog megjelenni. Az elmúlt két évben sokat fejlesztettek a játékon, és ez nem csak a grafikát érinti: például immár 93 igazi import, azaz Japánban gyártott autót tehetünk a magunkévá, ezeket pedig tízezernél is több valós tuningalkatrésszel díszíthetjük fel. A versenyek 11 nagyváros (például Róma, Sydney, Párizs, San Francisco) utcáin zajlanak majd, méghozzá úgy néz ki, hogy kizárólag éjszaka. Éppen ezért a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak a bevilágításra, olyanynyira, hogy azt hirdetik, autós játékban még nem született ennél jobb. Kapunk egy úgy játékmódot is, méghozzá a farolgatós Driftet, cserébe viszont eltűnt a sokak által kedvelt gyorsulás, illetve a Showdown játékmód.



HALF-LIFE 2
BLACK BOX

Fejlesztő › Valve
Kiadó › Electronic Arts
Megjelenés › 2007. negyedik negyedév

Bár elvileg azért döntött a Valve az epizodikus folytatások mellett, mert így gyorsan lehet kipumpálni a részeket, a gyakorlatban ez nem működik, ezért év végére kellett halasztani a Portallal és Team Fortress 2-vel kiegészített HL2: Episode Two megjelenését. A játéknak két verziója lesz, az ultrapuritán dobozos Black Box a fentiekkel, illetve az Orange Box, melyben ezek mellett az alapjáték és az első kiegészítő is benne lesz.

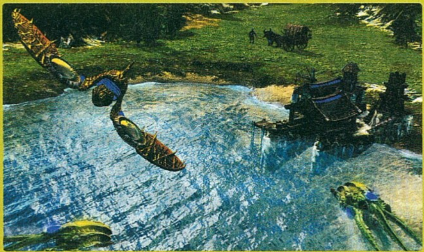
Dog természetesen az epizódok mindegyikében fontos szerephez jut majd

EMPIRE EARTH 3

Fejlesztő › Mad Doc
Kiadó › Vivendi
Megjelenés › 2007. harmadik negyedév

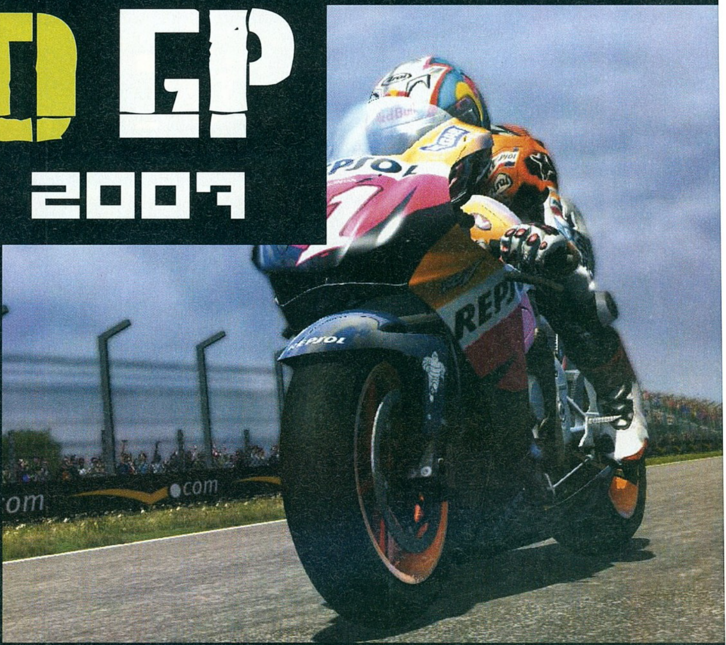
Ha egy üzlet beindul, nincs megállás – és a régi mondás igaz a Mad Doc korszakokon átívelő RTS-ére is. Az Empire Earth 3 azonban alaposan különbözik majd elődeitől, hiszen ezúttal nem kell korszakokat választani, hanem, mintha csak a Civilizationben lennénk, az őskortól a sci-fiig vezethetjük népünket. Az RTS-küzdelmek között a 80 provinciára osztott, szabadon forgatható-zoomolható földbolygó lesz előttünk, itt adhatjuk ki nagyléptékű, az egész gazdaságot befolyásoló parancsainkat, majd a küzdelmeket az egyes területeken a megszokott valós időben vívhatjuk meg. Az mindenesetre extra, hogy az ilyen módban felépített épületek, legyártott egységek örökre megmaradnak, így ha egy győztes csata után az ellenfél újra támadni merészkedik, akkor bizony nem védelem nélkül indulunk majd neki a viadalnak, hanem a korábbi teljesítményünktől függő extra tápokkal.

Anyahajóval íjpuskásokra? A fair playt úgy látszik nem tanítják a katonai akadémián

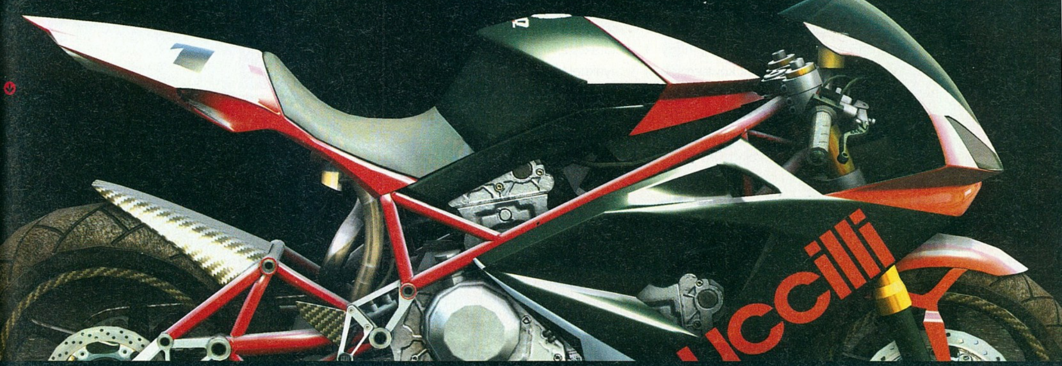


MOTO GP 2007

Fejlesztő > Climax
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév



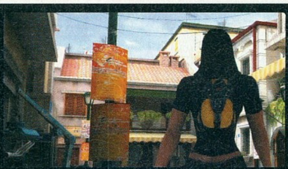
Nem nagyon volt kétséges, hogy lesz új Moto GP, hiszen a THQ tisztességes hasznot húz ebből a szériából is. Azt azonban nem nagyon tudtuk, hogy mivel fognak újítani, hiszen az előző rész már mindent tudott, amit csak el lehet várni egy motorszimulátortól – sőt még többet is, hiszen az Extreme játékmódban civil környezetben, nagyvárosokban is lehetett repeszteni. Sajnos az újítások listája nem túlzottan hosszú, hiszen azon túl, hogy megkapunk mindent tavalyról, csak néhány új pálya (az új Moto GP helyszín, Misano mellett lesz több afrikai és ázsiai pálya az Extreme módhoz), a 800-as géposztály, és még tovább bővített motorfestési és -tuningolási opciók vannak ebben a rubrikában. A képek alapján a grafika sem fejlődött számottevően – bár az igaz, hogy az új, autópályás extrém helyszínek bitang jól néznek ki.



Amennyi lónak az erejét bezsúfolták egy ilyen kis gépbe, csoda, hogy nem nyihog

THESIS

Fejlesztő > Track7 **Kiadó >** Még nincs
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév



Korábban már tettünk említést a Theseis című, görögök által fejlesztett kalandjátékról, ám eddig, valódi képek híján nem sokat tudtunk mutatni belőle. Nos, ennek vége, hiszen megkaptuk az első képeket a Theseisről, és bizony bitang jól néznek ki. Az is kiderült, hogy noha a kalandokon, a fejtörők megoldásán és a párbeszédeken lesz a hangsúly, néha akciózni kell. Ez nem feltétlenül lövöldözést, vagy verekedést jelent, lesznek például lopakodós részek, vagy olyan helyszínek, ahol vad vetődésekkel, megiramodásokkal kell meganyni csapdát kikerülnünk. Két hősünk lesz, a paranormális szenzációk leleplezését életcélul kitűző Andronicus, illetve szexi féltestvére. Pheve, aki viszont a misztériumok világában hisz. Hamar kiderül, hogy utóbbi jár a helyes úton, hiszen először csak egy szektára bukkanunk, majd kiderül, hogy a görög mitológia nem csak csupa meséből áll – a játék végére bizony még Hádészt is meg fogjuk látogatni...

LINEAGE 2 CHAOTIC THRONE

Fejlesztő > NCSoft
Kiadó > NCSoft
Megjelenés > 2007. második negyedév

Általában patch-ekről nem szoktunk a híreinkben irogatni, de ezúttal kivételt kell tennünk – a Chaotic Throne ugyanis simán elmenne fizetős kiegészítőnek is, annyi újdonságot tartalmaz. Azon túl, hogy a sztori tovább fejlődik, és ennek következtében rengeteg küldetés is lesz, kapunk egy kontinensnyi területet. Ez lesz Primeval Island, ami egyfajta Jurassic Park lesz, hiszen lényegében egy dinókkal tömött dzsungelről van szó – itt csak a legtáposabb karakterek fognak életben maradni tíz percnél tovább... E mellett a játékosok számára elérhetővé tesznek közel 15 ezer (!) tárgyat, köztük hihetetlen hatalmú fegyvereket és páncélokat. Hogy ezekre ne csak csorgassák a nyálukat az újabb, fejletlenebb karakterek megvehetik a legtöbb fegyver árnyékból készült verzióját – igaz, ez néhány nap, esetleg hét után semmivé foszlik, ám addig is parádézhatunk überfegyvernek látszó tárgyunkkal... A további újdonságok közé tartozik 60 új képesség (főleg a maximum szinten levők számára), illetve az, hogy immár szinte megkötések nélkül, bárhol lehet PvP-zni.

Még nem tudjuk mi a neve... talán Fifacs?!

TOP 10

AMERIKA 07.02.11-07.02.1

WOW: BURNING CRUSAD
VIVENDI . BLIZZARD
A WoW-addiktok nálunk a megjelen
óta kereszteshaborúznak
PC GURU 07.03 98%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris már hetek óta nem járt Azero
on, csak Outlanden
PC GURU 07.03 97%

THE SIMS LIFE STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A laptopos közönség azonnal ráug
a nekik készült Simsre
PC GURU - . - --%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan két és fél éve megszakítás
nélkül a top 10-ben!
PC GURU 04.10 95%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nevelj macskát és kutyát, vegyél
hörcsögöt és halat
PC GURU 06.12 76%

VANGUARD
SONY ONLINE . SIGIL
Millió jó ötlet, milliárd buggal körítv
csak hardcore-oknak
PC GURU 07.04 75%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az első kiegészítőt következő számunkban teszteljük
PC GURU 07.04 85%

DEAL OR NO DEAL
GLOBAL STAR . GLOBAL STA
Kevéssé szimpatikus kopasz fickó
vigyorog a borítón...
PC GURU - . - --%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Árcsökkentés egy remek játéknál =
felfutó eladások
PC GURU 05.12 90%

AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Egy régi ismerős bukkant fel a
toplistán
PC GURU 05.12 89%

>> Kiegészítő érkezik nyár végén a Supreme Commanderhez, de az biztos, hogy új fajt nem fog tartalmazni

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Fejlesztő > Kaos
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Úgy néz ki, Chris hamarosan új kedvencet fog találni...

Mivel az új Battlefield, a Bad Company csak konzolokra készül, a multi-küzdelmekre vágyók fordítsák várakozó szemüket (a Quake Wars és az Unreal Tournament 3 mellett) a Frontlinesra. Már csak azért is, mert ezt az a banda készíti, aki anno megalkotta a Desert Combatot, illetve akik megtervezték a BF2-t. A körítés most sem változott sokat: millió jármű, változatos felszerelésű katonák, területfoglalós játékmenet, mindez a közeljövő hadterein, ezelősen jó grafikával. Igaz, itt valamivel bonyolultabb a rendszer, hiszen katonánkat két részből állíthatjuk össze: egy felszerelés-csomagot, illetve egy képzettséget adhatunk neki. Így aztán lehet rakétavetős orvosunk, vagy mesterlövész-puskával felszerelt robotvezérlőnk. Igen, lesznek repülő, illetve hernyótalpakon haladó robotjaink is, melyekkel emberveszteség nélkül tudunk majd ostromolni, vagy a csöndesebb típusok esetén becserkészni ellenfeleket.

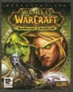
A gyermekkori távirányítós autók modern, agresszív formában, lebegve térnek vissza

TOP 10

ANGLIA 07.02.25-07.03.03

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A különféle évszakokat feldolgozó kieget következő számunkban teszteljük
PC GURU - . - --%

SUPREME COMMANDER
THQ . GAS POWERED GAMES
Remek lett - de a Command and Conquer 3 jobb lett!
PC GURU 07.04 90%



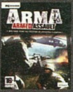
WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Angliában is a WoW a legnépszerűbb online RPG
PC GURU 07.03 98%

THE SIMS LIFE STORIES
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Nálunk Kertvárosi Krónikák címmel fog a boltokba kerülni
PC GURU - . - --%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
A FM07 ebben a hónapban is legyőzte a FIFA 07-et
PC GURU 07.01 87%

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A FIFA Angliában idén (tavaly) is rekord-sebességgel nyitott
PC GURU 06.10 93%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Angliában minden emberre már 1.9 Sims 2 jut
PC GURU 04.10 95%



ARMED ASSAULT
505 . BOHEMIA
A csehek remekét egy ismeretlen kiadó teríti
PC GURU - . - --%

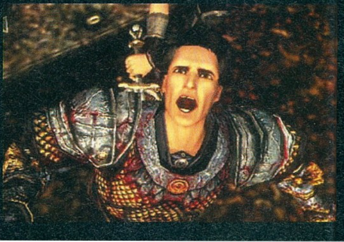
THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mit írhatnánk még a Petsről, amit nem említettünk korábban...?
PC GURU 06.12 76%

BATTLESTATIONS MIDWAY
EIDOS . EIDOS HUNGARY
E kis területen ismételten gratulálnánk a magyar fejlesztőknek!
PC GURU 07.04 87%

GAME COCK

Az Insecticide hősnőjét, a tágszemű Chrys Lisztet láthatjuk akcióban

Ritkán adunk hírt új kiadók megalakulásáról, hiszen a kártyák már ki vannak osztva, a piac fel van szeletelve – azonban szerencsére vannak olyanok, akik kicsit meg kívánják kavarni az állóvizet. A Gathering of Developers nevű, kisebb fejlesztők portékáit felkarolt cég egykori vezetői alapították a legalábbis kétértelmű névre keresztelt vállalkozást (az egyik elvetett ötlet a névre az Electronic Arse volt...). A cél most sem változott: innovatív, eredeti ötleteken alapuló játékokat akarnak kiadni. A cég első körben öt fejlesztővel kötött szerződést, és bizony a kupacból legalább három játék igencsak ígéretesnek tűnik (kár, hogy kettő nem készül PC-re). Elsőként ott van a Stronghold fejlesztőinek új, rendkívül látványos játéka, a Hero – e[...] akció-RPG, melyben labirintusokat kell megtiszti[...]nunk. Aztán következik az Insecticide, egy bogara[...] főszereplőnek megtevő akciójáték, mely az első vid[...] tanúsága szerint rendkívül egyedi kinézettel rend[...]kezik. Végül a Gamecock fogja kiadni a Fury ne[...] MMO szerepjátékot is, melyet az ausztrál Auran f[...]leszt, és amely szinte csak az élvezetes, gyors PvP j[...]tékmenetre koncentrál (lásd három képünket). Rem[...]jük a Játékkakas sokáig támogatja majd az új fejlesz[...]ket, az új ötleteket – elvégre a Gathering of Develope[...] annak idején olyan programokat segített a világra, m[...] a Max Payne, a Serious Sam, az Oni, vagy éppen[...]



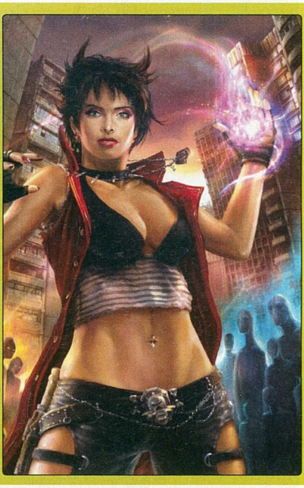
LEGEND: HAND OF GOD

Fejlesztő > Master Creating
Kiadó > Anaconda
Megjelenés > 2007. második negyedév

Ha szereted a szeletelős akció-RPG-ket, akkor felírhatsz még egy nevet a később beszerzendő játékok listájára. A Legend ugyanis pontosan ezekkel a szavakkal írható le: lesz egy szabadon fejleszthető hősünk (akár a nehézpáncélzat, akár a mágia felé is elvihetjük, de minden átmenet is lehetséges), előtte egy hatalmas világ, no meg random labirintusok és milliónyi szabványfantasy ellenfél az orkoktól a goblinokon át a zombikig. A harc rendkívül változatos lesz, hiszen minden ellenfél ellen megfelelő taktikát kell alkalmazni – az óriásokat például nem a térdüknél fogjuk kaszabolni, hiszen nem fog egy lábsebben keresztül elfolyni az összes életerejük – inkább fel kell ugrani a hátukra, és el kell vágni a nyakukat (vagy, ha balta van a kezünkben, akkor azt a szemük közé kell vágni). Mindemellett a sztorira büszkék, melyet a mostanában nagyon sűrűn feltűnő (Gears of War, Blacksite) Susan O'Connor alkotott meg, és jó 30 órás elfoglaltságot ad – és csak ez után következik a rengeteg mellékküldetés és pénzért végezhető szerződéses

DAY WATCH

Fejlesztő > Nival
Kiadó > CDV
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév



Ugyan a Night Watch játékverziója nem dúlta fel a piaci előrejelzéseket, az orosz piacon elég jól teljesített ahhoz, hogy a második filmhez is készüljön egy hasonló program. Méghozzá igen hasonló, hiszen a Day Watch ugyanazzal a motorral készült, és még néhány pálya is egyenesen az elődből származik. Az mindenesetre újítás, hogy ezúttal a Day Watch kötelékében fogunk szerepelni, vagyis ennek a világnak a rosszfiúit, illetve rosszleányait fogjuk alakítani. Aki tehát mindig is a gonoszoknak, a tetováltaknak és a piercingeseknek drukkolt, az most bőven kiélheti magát. Csak az a játék közben látott grafika lenne kicsivel szebb...

A jófiúknak befellegzett, ezúttal a rosszarcúakat fogjuk segíteni

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Újra felmerült egy régi pletyka, miszerint új Tom Clancy széria készül a Ubisoft egyik szupertitkos műhelyében. Az állítólag **Firehawk** névre hallgató akcióprogram abban különbözne a Rainbow Six/GRAW sorozatoktól, hogy a távol a jövőben játszódna, és idegen bolygókon kell majd bennük rendet tenni.

25%

Manapság mindenből MMO-játék készül, és láthatólag ez a sors senkit nem kerülhet el. Legutóbb azt hallottuk, hogy a Valve készül ilyesmire, méghozzá a CS kapcsán. Az MMO FPS-ek eddig nem sikerültek túl élvezetesre, de egy **Counter-Strike Online** nem is tűnik túlságosan elképzelhetetlennek...

10%

A Command & Conquer 3 kapcsán reppent fel a pletyka, hogy az EA ismét FPS-t akar kreálni a népszerű univerzumból. A híresztelések szerint ehhez a Crysis motorját, illetve az új kanadai fejlesztőcsapatukat akarják felhasználni. De hogy ez a **Renegade 2** lesz, vagy valami új, azt nem tudjuk...

25%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

THE WITCHER

Fejlesztő > CD Projekt Red **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Ha a Half-Life 2 második epizódjának és a Bioshocknak a halasztása esetleg nem lett volna elég, nemrég a lengyel fejlesztők és a francia kiadó karöltve közölték, hogy a már korábban is tucatszor elhalasztott RPG-jük, a Witcher is áthúzódik az év utolsó hónapjaira. A rossz hírért néhány igen látványos képpel próbáltak meg kárpótolni minket...

A civilben is szörnyek irtásával foglalkozó Geraltnak ezúttal csak egy fél monszter jutott...

SHADOWRUN

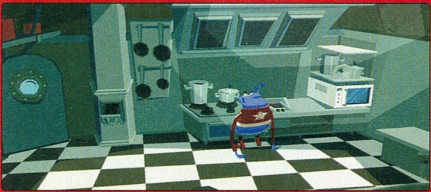
Fejlesztő > FASA Interactive **Kiadó** > Microsoft **Megjelenés** > 2007. IV. negyedév

Nemrég mutattuk be a FASA által készített Shadowrunt a Guruban, ám azóta történt egy s más a Counter-Strike riválisának szánt FPS körül. Például kicsit átrajzoltak mindent, így a karakterek kinézete kissé jobban közelíti az alapként szolgáló szerepjáték illusztrációit. Aztán végre bemutatták a böhöm, regenerációra képes trollokat is, ők láthatók nagy szarvakkal felszerelve képeinken.

CASSIUS PEARL

Fejlesztő > Krysalide
Kiadó > Még Nincs
Megjelenés > 2007

Kerge francia fejlesztők műhelyéből érkezik a Cassius Pearl, ez a teljesen hülye lényekkel telezsúfolt klasszikus kalandjáték. A grafika merőben egyedi, a humor pedig leginkább talán a klasszikus LucasArts-játékokat, például a Day of the Tentacle-t idézi – azaz csakis a legjobb minőségű baromságokra lehet számítani. Igaz, túl sokat még nem lehet tudni a sztoriról, mindössze annyit, hogy a fura barátokkal és családtagokkal rendelkező Cassius (az a kék figura a képeken) lesz a középpontjában, és akció helyett a tárgyak kombinálásán, majd felhasználásán lesz a hangsúly.



Dragon Age

írta · Grath

fejlesztő > Bioware kiadó > nincs
web > dragonage.bioware.com

Bár a Bioware azért mutatta be a 2004-es E3-on a Dragon Age legelső, igen kezdetleges verzióját, hogy megnyugtassa a PC-s játékosokat afelől, hogy a megannyi remek konzolos játék között sem feledkeztek meg róluk sem, lényegében ezzel ellentétes hatást sikerült elérni. Azóta ugyanis egy kanyi információt, képet sem bocsátottak ki a játékról, így sokak fejében már az a gondolat is megfordult, hogy a projektet lelőtték, és a Bioware tényleg átment konzol-exkluzív állapotba. Szerencsére a hosszú várakozásnak vége, hiszen megkaptuk a játékból az első képeket és információkat – és ezeket természetesen most meg is osztjuk veletek!

A BALDUR'S GATE NYOMÁBAN?

Azon a bizonyos 2004-es bemutatón nekünk is elmondták, hogy a Dragon Age a Baldur's Gate-ek örököse lesz: egy klasszikusnak nevezhető, partialapú RPG, csak éppen ezúttal egy saját világban. Szegény fejlesztők azóta is ennek az összehasonlításnak a következményeitől szenvednek a játék hivatalos fórumai: azóta ugyanis kiderült, hogy játékelemeiben, egyes megoldá-

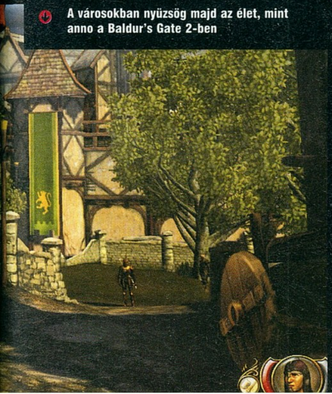
A büszke grafikusok szerint ezek minden idők legrészletesebben megformált játék-hordói!

saiban a Dragon Age meglehetősen távol áll majd a BG-sorozattól, és ez persze rendesen feldühíti a régi rajongókat (igaz, a netes fórumozók nagy része mindenhol arról ismerszik meg, hogy igen nehéz a kedvükre tenni).

A munka már hat éve tart – igaz, abból az első négy esztendő a sztori, a háttérvilág megalkotásával telt: öt embert kis túlzással négy évre bezártak egy terembe, és ők azóta csak a Thedas névre keresztelt világ történelmével, mitológiájával, gazdaságával, tájaival, lakóival törődnek. Hiába no, a Bioware megszokta a D&D, illetve a Star Wars világának kidolgozottságát, és valami hasonlóan részletesre készülnek. Ötezer évre viszszamenőleg van meg Thedas történelme dinasztiákkal, vallásokkal és háborúkkal egyetemben. Ráadásul ez tényleg egy új világ, és nem csak térképészetileg, de hangulatban is. A Bioware a dark heroic fantasy kifejezést használja, ami egy, a lehetőségekhez képest valóságosra vett fantasy világot jelent. Könyvben George Martin Trónok harca köteteit (magyarul is megjelent, és tényleg jó!) említik ihletőként, látványvilágban pedig Frank Frazetta Conan-festményeit hozzák fel példaként – ez tehát tényleg sötét, kissé komor, olykor véres, és amennyire lehet, hihető fantasy világ lesz; de persze fantasy, hiszen lesz mágia, vannak elfek – no és persze ahogy a cím is említi, sárkányok is...

AZ ÚJ VILÁG

Thedas világa egyrészt a klasszikus Forgotten Realmset idézi: az emberek mellett elfek és törpék a domináns faj, orkok és sárkányok népesítik be a vadont, a technológia fejlődés pedig éppen a lőpor feltalálása körül tart: tűzfegyverek még a legprimitívebb formában sincsenek, de néhány ágyút már összeszereltek. Ezzel szemben a mágia ismert – ám közel sem olyan elterjedt, mint a D&D-világok legtöbbjén. A Bioware filozófiai mélységekig ment, amikor kidolgozták ezt a rendszert – feltámasztás például nincs, mondván akkor a leggazdagabbak sosem halnának meg, és ez teljesen felborítaná az életről, annak fontosságáról alkotott elképzeléseket. Arról azonban nincs szó, hogy a mágia gyenge lenne, vagy ritka, mint mondjuk a Gyűrűk ura Középföldéjén, ahol alig néhányan értenek a varázslatokhoz. A mágia, éppenséggel hihetetlen ereje miatt a nép szemében leginkább sötét tudománynak tűnik – az utca embere jobban megijed, ha közlöd vele, hogy mágus vagy, mintha kardot nyomnál a torkához.



A városokban nyüzsög majd az élet, mint anno a Baldur's Gate 2-ben

A játék címadói, a sárkányok egyelőre a titoktartás ködébe vannak burkolva – azon túl, hogy brutálisan jól néznek ki és ők vannak a thedasi táplálékláne csúcsán. Legalább egy példánnyal szembe fogunk kerülni a játék során, és ez igen epikus és nehéz küzdelem lesz, ahol minden tudásunkat és manapontunkat be kell vetnünk a győzelem érdekében. Ahogy Ferret Baudoin, a vezető designerek egyike mondja: „a sárkányok nem gonoszak – a sárkányok magukkal törődnek, és ha kell, letépik az arcodat; de nem gonoszak!".

EREDETVIZSGÁLAT

Magáról a történetről nem sokat lehet tudni, legalábbis azon a nem túl részletes leíráson kívül, hogy feladatunk a világ megmentése lesz. A veszély pontos mibenléte egyelőre nem ismert, a fejlesztők több dologra is célozgattak különböző interjúkban, fórumokban, így a sárkányok támadására, egy mágusszektára, illetve az elfek és az emberek között kitört háborúra.:.

Az mindenesetre biztos, hogy három faj (ember, elf, törpe) és három kaszt (harcos, mágus, zsivány) kombinációjából alkothatjuk meg hősünket. A tetszőlegesen egyszerűsíthető folyamat után (a „csinálj nekem egy random karaktert" gombtól kezdve az „órákig szöszölök a hős kinézetén és alapképességeinek kiválasztásán" metódusig terjed a lehetőségek tárháza) azonban meghökkentő dolog jön: meg kell választanunk derék hősünk múltját. Ez azt jelenti, hogy fajunktól – illetve mágusoknál a kasztunktól – függően két-három eredetsztori közül válogathatunk, amelyek szerencsére nem csak szöveges leírások karakterünk korábbi életéről, mint mondjuk az Arcanumban, hanem néhány órás, külön lejátszható kis kalandok! Ezek során megismerjük a világot, fajunk szokásait, népünk vezetőit, vagy éppen gazembereit – ám nem hősünk gyermekkoráról, régmúltjáról szólnak, hanem a jelenéről, arról, hogy hogyan keveredik bele a Thedas jövőjét megváltoztató eseményekbe. Eddig mindössze két ilyen eredetsztorit mutattak be, méghozzá a törpéktől. Az egyik szerint karakterünk a törpe nemesség egyik tagja, mégpedig a király egyik gyermeke, részt vesz

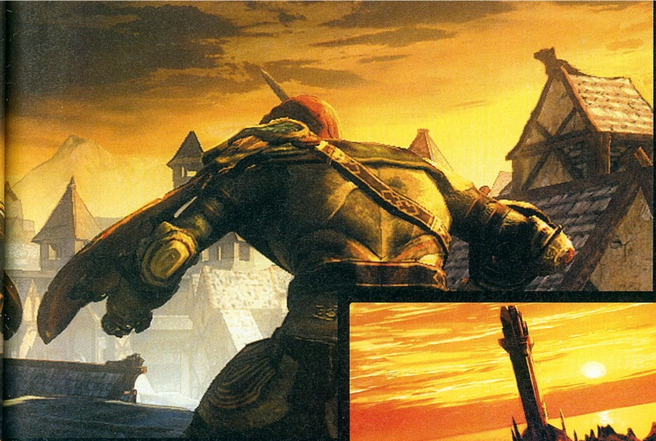
Ő valószínűleg nem a jófiú a thedasi egyistenhit mitológiájában...

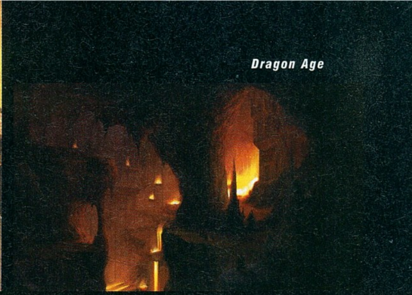
egy hadjárat kidolgozásában és levezénylésében. A másik szerint hősünk a törpék közt ritka szegények közül származik, és az élelemért küzd, fegyvere pedig nem díszesen faragott csatabárd, hanem fabunkó. Az eredetsztorik során mindenképpen szerzünk egy örökös ellenséget is – ez nem a játék főellenfele, hanem egy személyesen minket gyűlölő figura. Ő végigkísér minket a történeten, ott tesz keresztbe nekünk, ahol csak tud, egyszóval igencsak boldogok leszünk majd, amikor a játék második felében ilyen-olyan módon megszabadulunk tőle... Az eredetsztorik azonban más téren is kihatnak a játékra: ha később visszatérünk fiatalkorunk színhelyére (mindössze egyetlen olyan terület lesz, melyet később nem látogathatunk meg), ott a korábban történteknek megfelelően fognak bánni velünk: a törpe király nyilván másképp bánik gyermekével, mint egy bűnöző, esetleg száműzött fajtársával, és megint másképp egy teljesen ismeretlen emberrel, vagy elffel.

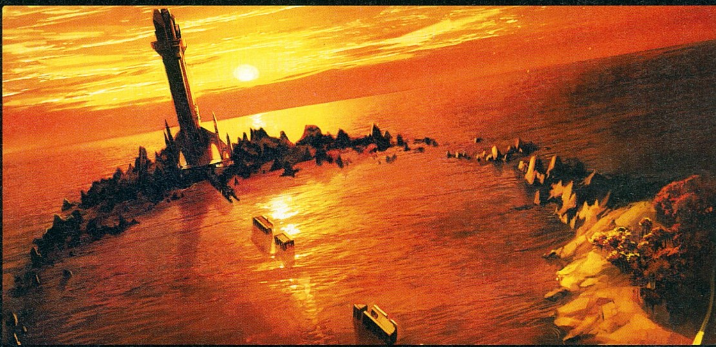
A fent említett három kaszt persze kevés lenne a megalomániáról hírhedt Bioware-nek. Éppen ezért alig pár órával az igazi kaland megkezdése után már lehet szakosodni, méghozzá kasztonként két-három irányba. A játék második felében aztán ismét eljön ez a pont, és még tovább lehet specializálódni, így körülbelül húsz kaszt lesz a végére – persze csak ha akarjuk, hiszen nem kötele-

Shale, a gólem

A törpék által készített harci gólemek titka már elveszett, Shale az utolsó közülük, aki, ami még működik. Miután megtaláljuk és kiszabadítjuk, beáll a csapatba, és igen durva harcosként értünk fog küzdeni. Mi dönthetjük el sorsát is: kellő empátiával, kutatással és küldetések végrehajtásával fényt deríthetünk múltjára, és így igazi személyiséggel láthatjuk el, vagy elnyomjuk egyéniségét, és így egy rendkívül hatékony gyilkológépet kapunk, ami sosem kérdőjelezi meg parancsainkat.







A küzdelmek a kétfős párbajoktól a több száz katona részvételével zajló óriási csatákig terjednek

ző átlépni. Igaz, hogy a szakosodás rengeteg előnnyel, különleges képességgel is jár, ám ezzel párhuzamosan be is szűkül tudásunk. A három varázsszféra közül választó, az egyikre specializálódó varázsló tudása meggyengül a többiben, a vad barbárrá „nemesedő" harcos elfelejtheti a komolyabb, összetettebb támadásokat, az íjászkodásra gyúró zsivány pedig nem lesz képes zártörésre.

A specializált kasztok nem automatikusan nyílnak meg, mindegyikért kell tennünk valamit: meg kell keresnünk egy tanárt, felvételt kell nyernünk egy iskolába, végre kell hajtanunk egy küldetést, vagy épp meg kell szereznünk egy különleges tárgyat. Szerencsére ezek az elit kasztok nem csak számunkra elérhetők, hanem ha egyszer megnyíltak, a mellénk szegődött társak számára is elérhetőek lesznek, azaz bőven lesz lehetőségünk kísérletezni különféle parti-összeállításokkal...

AZ VAGY, AMIT TESZEL

Jellemjáték nélkül ma már nem nagyon lehet elképzelni egy Bioware-játékot, ez tette naggyá a KOTOR-t, és ez adja a Jade Empire igazi ízét is. Természetesen ezt a Dragon Age-ben sem kell nélkülöznünk, ám ezt sem az eddig látott módon kell elképzelnünk. Ahogy az egész játékra jellemző a realitás, úgy erre az elemre is: nem lesz kis mérce, ami mutatja, hogy hol állunk a gonosz-jó tengelyén, nem kapunk látványosan jellempontokat, és főleg nem lesz minden párbeszédben, küldetésben lehetőség az abszolút jó és az őrülten gonosz jellemek alakítására. Természetesen így is sokszor lesz majd opció arra, hogy véglegesen cselekedjünk, de csak ott ahol ennek valóban van értelme. Fentebb említettem, hogy a játék célja a világ megóvása – ám az már teljességgel rajtunk múlik, hogy a világ milyen lesz, miután megmentettük. Országok, népek sorsa múlik a döntéseinken – és persze ez igencsak megnöveli az újrajátszhatósági rátát! Így a sztoriírók felszabadultak az eddigi nyomás alól (eddig ugye minden küldetést a két véglettel a szemük előtt kellett megalkotni), és szabadon játszhatnak a megoldásokkal. Így aztán nem is a jó és a gonosz örök harcának lehetünk szemtanúi – mint azt David Gaider, a játék sztorijáért felelős írócsapat vezetője elmondta, inkább a morális és az immorális cselekedetek között lehet majd választani. A puszta gonoszság nem motivációs erő, így a gonosznak tűnő karaktereknek is megvannak a maguk indítékai. Mivel felnőtteknek (sőt a Baldur's Gate-eken felnőtteknek) készül a játék, ezek összetettek lesznek; ráadásul maguktól a játékosoktól is függ majd, hogy mit tekintenek morális cselekedetnek és mit immorálisnak – ilyenek lesznek például a vallással, vagy éppen a politikával kapcsolatos kérdések, vagy mondjuk azok a helyzetek, amikor egyszerűen nincs helyes választás, mert kényszerhelyzetben vagyunk... Így tehát mi dolgozhatjuk ki karakterünk jellemét, és a világ is ennek megfelelően fog ránk reagálni. Lehet, hogy az egyik országban utolsó szemét gyilkosnak tartanak

A játék során Thedas területének csak kis részét fogjuk bejárni, a többi megmarad a folytatásra...

minket, míg máshol keblükre ölelnek az emberek: ez pedig nem lenne lehetséges egy merev, KOTOR-t, vagy Fable-t idéző jellemrendszerben, ahol egyetlen mutató írja le a személyiségünket.

Természetesen társaink is kidolgozott jellemek lesznek, mind a maga vágyaival, személyiségével fog rendelkezni, és ezeknek hangot is fog adni. Folyamatosan beszélgetnek, velünk is, de egymás közt is. Scott Greig, a program fejlesztését felügyelő direktor a Ryan közlegény megmentése című filmet idézi fel, amikor a banda átvág a hatalmas mezőn: semmi különleges, semmi katonailag lényeges esemény nincs, de a fiúk dumái, viccelődése, meséi mégis érdekessé, életszerűvé változtatják a szituációt – ez, vagy legalábbis valami ehhez hasonló a cél itt is. Arra persze ügyelnünk kell, hogy a kidolgozott személyiség néha ellenkezéssel, sőt ellenszegüléssel is jár. Mivel lesznek messzemenőkig civilizált, illetve morálisan romlott karakterek is a brigádban, elkerülhetetlen, hogy lényeges döntéseink néha felbosszantsanak néhány havert – ilyenkor pedig jöhet a meggyőzés szép szóval, esetleg fizetséggel, vagy akár erőszakkal. Egyszer-kétszer még mindent ki lehet magyarázni, de előbb-utóbb mindenkinél elszakad a cérna (mindenkinél máskor, mindenki más mennyiségű balhét bír ki): lehet, hogy eddig hű társunk nem fog velünk tartani, ha az országa ellen lépünk hadba, de az is megtörténhet, hogy kilép a csapatból. Egyvalami azonban biztos: partitagok, közeli ismerősök részéről árulás nem fenyeget – ahogy David mondja, ezt eljátszották a két legutóbbi játékukban, így most inkább kihagyják.

A Bioware hűen hagyományaihoz, ismét egy zseniális, epikus kalandon dolgozik!

A romantikát viszont nem felejtik el, majdnem minden faj-nem kombinációjú karakternek lesz egy lehetséges szerelmi szála. Ezek csak a partitagok között jöhetnek létre, és hatalmas változatosság lesz itt is: lesz, amikor vadul nyomulnak ránk, és csak az múlik rajtunk, hogy mikor adjuk be a derekunkat, máskor nekünk kell szép lassan, udvariasan udvarolni, hogy felkeltsük a másik érdeklődését.

Ha már az ilyen intim kapcsolatoknál tartunk, mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a párbeszédek a Mass Effect rendszerét használják erre: nem hosszú mondatok közül lehet választani, szinte robotikusan azután, hogy a másik fél elmondta a magáét, hanem bármikor közbeszólhatunk, bereszkethetjük a társalgást, néhol akár radikális módszerekkel is. Beszéd közben a képernyő alján feltűnő, egy-két szavas hangulati reakciók tűnnek föl, és ezeket bármikor aktiválhatjuk egy egérkattintással, hősünk pedig azonnal cselekszik. Ha a fenyegetőzés szóra kattintunk, a helyzettől, a másik féltől függően a kard előrántásától a zsarolásig terjed a lehetséges reakciók sora.

HARCI JÁTÉKOK

Ha a helyzet így elmérgesedne, akkor kerülnek elő a kardok és a tűzgolyók – és harc terén egy szimpatikusan régi vágású Bioware-megoldás tér vissza. Bármikor megállítható valósidő – az oximoron várhatóan most is olyan remekül fog működni, mint eddig. Felderítés, városnézés közben a kamera hősünk fejéhez közel helyezkedik el, mintha csak egy akciójátékban lennénk – ám ha harcra kerül a sor, a kamera eltávolodik,

Karakterünk kinézetét az utolsó szöges börmellényig mi határozhatjuk meg

és jön a jól ismert „döntött nézet", amikor a pálya jóval nagyobb részét láthatjuk be.

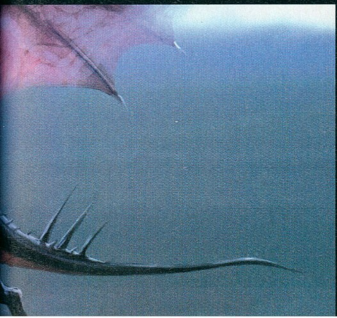
Alaphelyzetben mindenki a kezében levő fegyverrel csépel, szurkálja, lövi, illetve hajigálja az ellent, de már ez is látványosabb, gyorsabb lesz, mint a kanadaiak eddigi játékaiban. A fegyverek összeütköznek egymással és a vértekkel, a karakterek ugrálnak és elhajolnak, a sebek ott jelennek meg, ahol a támadások betalálták – egyszóval itt is valósághűre veszik a figurát. Ráadásul a környezet is interaktív lesz, fedezékeket lehet kreálni szinte mindenből, hogy aztán a mögül szórjuk a nyilakat és villámcsapásokat – és persze ezeket ellenünk is bevethetik a ravasz ellenfelek. Érdekesen történt egyébként a küzdelmek kidolgozása: a játék vezető designere és animátora egy bevásárlóközpont parkolójában találták ki a rendszer alapjait, méghozzá úgy, hogy egymásnak estek fakardokkal, miközben valaki a másodikról, pont a megfelelő szögből filmezte őket – ez a designmunkálat addig tartott, míg a rendőrség ki nem vonult a helyszínre... Az ő csapkodásukhoz az ihletet a Róma című remek HBO-sorozat 1. epizódjában látott bődületesen látványos gladiátorviadal adta... A csaták külön válfaját jelentik a böhöm nagy lényekkel vívott küzdelmek – ilyenkor lehetőség lesz mindenre, az ellenfélre való felmászástól a lábizmok nyiszálásán át a csapdába csalásig. Itt az ihlető az első Gyűrűk ura-filmből a barlangi troll ellen vívott harc, illetve az újabb Prince of Persia-játékok trükkös főellenfelei voltak – valami hasonló lesz itt is, csak persze némileg taktikusabban.

MMO?

A Bioware mostanában csak saját világokat teremt, a Mass Effect, a Jade Empire és a Dragon Age birodalmait. Az új MMO-játékuk is valószínűleg ezek egyikében kap helyet.

Egyszerre legfeljebb két karakter tarthat velünk a cirka tucatnyiból – kivéve akkor, ha valami diszkrét, lopakodós küldetést kell teljesítenünk, ilyenkor hátrahagyhatjuk pajtijainkat. Társaink között igen különleges figurák is lesznek, a legextrább talán a Shale nevű hatalmas törpegyártmányú harci gólem. Minden egyes karaktert tudunk valami sajátságos módon fejleszteni, valaki különleges ékszerekből nyeri hatalmát, mást az istene lát el különleges erővel – Shale esetében pedig törpe mesterekkel írathatunk rá újabb és újabb hatalomrúnákat, szereltethetünk bele erőt adó ékköveket.

Az élőholtak a Dragon Age világában nem feltámasztott hullák lesznek



Említettem, hogy Thedas világán nincs feltámasztás – ez azt is jelenti, hogy harcok során tulajdonképpen csak úgy lehet meghalni, ha minden aktív karakterünket megölik – ha csak egyvalaki is túléli a csatát, a többiek magukhoz térnek. Igaz, nem túl jó állapotban, mert azon túl, hogy csak egy árva életpontjuk lesz, amíg fel nem gyógyítjuk őket, maradandó sérüléseket is szerezhetnek. Törött láb, vakulás, bénult kar, folyamatosan vérző hasi seb és még millió más gusztustalan sérülés vár ránk – ezeket csak a táborhelyeken lehet kezelni, és amíg valaki gyógyul, kiesik az aktív karakterek közül.

MESSZE A VÉG

A fentiek nagyon jól hangzanak – mi teljesen be is indultunk a Dragon Age-től – amíg meg nem hallottuk, hogy nincs megjelenési dátum. Máshol olvashatók konkrét megjelenési dátumok, de az biztos, hogy idén nem lát napvilágot a program – és nem lepődnénk meg azon sem, ha 2008-nak is csak a második fele lenne a megjelenési idő. Elvégre a játék hatalmas lesz – noha a BG2 irdatlan méreteit nem fogják, és nem is akarják felülmúlni, vagy ötvenórányi kalandot mindenképpen kinézünk belőle.

A hosszú fejlesztés többek között annak is köszönhető, hogy egy teljesen új, már kifejezetten DirectX 10-re készülő, Eclipse néven futó motort írnak hozzá a programozók. A lények szemében, a fényes sisakokban tükröződik a környezet, a kincses ládákon alig látható elf rúnák ragyognak, a fegyverek az utolsó faragásig vannak lemodellezve – és bár a kapott képek is szépek, még semmit nem mutatnak meg abból, hogy a játék milyen jól is fog kinézni. Ha valakinek még úgy sem tetszene, az ne keseredjen el, mert a fejlesztők kiadják majd a komplett fejlesztői készletet is, ugyanazt, amivel a Dragon Age is készült – igaz, ez nem lesz felhasználóbarát, mint a Neverwinter Nights szerkesztője (abban egyébként már kész van, végigjátszható a Dragon Age, azon tesztelik a játékmenetet, a küldetéseket, a csatákat), viszont cserébe sokkal többet fog tudni.

A Dragon Age nem egyszeri történet lesz, nem egy játék kedvéért dolgoztak ki öt évezrednyi háttérvilágot – siker esetén lesznek folytatások, mellékszálak. Csak remélni tudjuk, hogy nem kell a sárkányok világának megismerésére még hosszú-hosszú éveket várnunk...

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		30%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

A Bioware eddig sem sűrűn okozott csalódást, és úgy néz ki, hogy e remek sorozatuk a jövőben sem fog megszakadni. A Mass Effect az idei év egyik legjobbja lesz, a Dragon Age pedig majd jövőre indul a trónért - és szerintem igen jó esélyekkel!

GRATH

PRO: Új világ, új engine, új ötletek és egy új Bioware-sztori - mi gondunk lehetne...?

KONTRA: ...ha csak az nem, hogy a megjelenés re még jó egy-másfél évet várnunk kell...

2008.

Ne napozzatok túl sokat, ha nem akarjátok, hogy bőrötök ilyen csúnyán kirepedezzen!

írta · Jatfield

Vad vérengzés a világháló vérmezőin

SAVAGE 2: A TORTURED SOUL

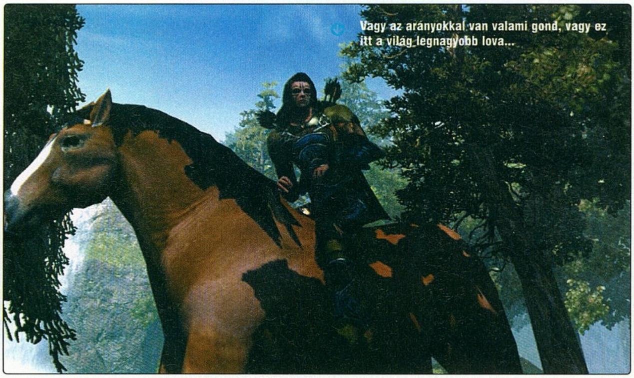
fejlesztő > S2 kiadó > S2 web > savage2.s2games.com

A kaliforniai S2 Games fixa ideája, hogy nekik kell megalkotniuk a multiplayer játékok következő generációját. Eddigi egyetlen alkotásukkal, a 2003-as Savage-dzsel ez nem sikerült teljesen, de a változatos hátterű tagokból álló csapat kitartóan próbálkozik hibájuk jóvátételével. Idén újra bizonyíthatják, hogy ha az üzleti, filmes és számítógépes világból érkező fejlesztőket művészekkel vegyítjük, valami ütőképes sülhet ki belőle.

Mindannyian ismerünk meg nem értett játékokat. Van, hogy a szélesebb tömegek, van, hogy csak a kritikusok, és van, hogy egyik se, egyes-egyedül mi ismerjük fel a rejtett szépségeket, és értetlenkedve nézzük az alacsony eladásokat, pontszámokat vagy éppen az üres fórumtopikokat az interneten. Hasonló volt a helyzet a Savage című online akció és valósidejű stratégia keverékkel is, csak ebben az esetben leginkább maguk a játékosok voltak, akik miatt sokan elfordultak a játéktól. Az S2 Games azonban rendíthetetlen bizalmat táplál gyermeke iránt, így némi habozás után folytatás fejlesztésére adta a fejét. Fogták a rajongóktól érkezett visszajelzéseket, megfejelték egy jobb motorral a látvány szinten tartása érdekében, kissé leegyszerűsítették a játékmenetet, kiötöltek néhány fogást az internet rosszcsontjai távoltartására és a világ elé tárták a Tortured Soul alcímmel ellátott második részt. A megjelenés közeledtével pedig valószínűleg egyre jobban reménykednek benne, hogy az alcím kifejezés nem a játékosok lelkiállapotát fogja tükrözni.

I. SZ. 500 000

A tisztán többjátékos módra kihegyezett játékok esetében ritka dolog, hogy kidolgozott és érdekes történettel állnak elő a fejlesztők, mégis mindig megpróbálkoznak vele. A Savage esetében talán az utóbbit egész jó érzékkel találták el az S2 mesélői. A játék világa nem más, mint jó öreg bolygónk, a Föld, de korántsem olyan állapotban, amilyennek mi ismerjük. A sztori szerint a 21. század elejére az emberiség végképp bebizonyította, hogy alkalmatlan a teremtés koronájának pozíciójára. Erre mintegy isteni igazságszolgáltatásképp rejtélyes járványok kezdték tizedelni a túlhízott populációt és mintha maga a bolygó is levetni készült volna a hátáról hálátlan terhét, természeti katasztrófák súlyosbították a helyzetet, mindennek tetejébe pedig a természeti erőforrások is egyre szűkösebbnek bizonyultak. Ám ezek az események nemhogy

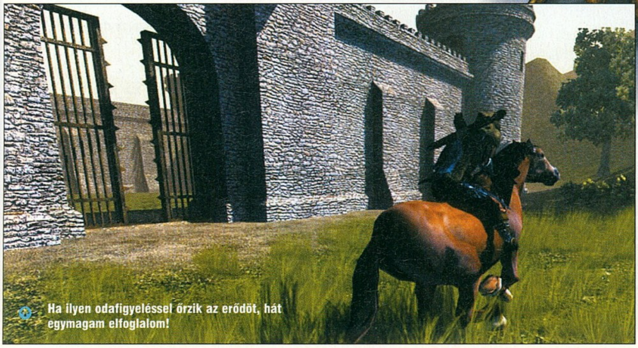


Vagy az arányokkal van valami gond, vagy ez itt a világ legnagyobb lova...

Derék hősünk a fenyegető beállás a lépcsőn skilljét gyakorolja

megregulázták volna fajunkat, káosz és anarchia lett úrrá az emberiségen, mindenkiből előhozva legrosszabb oldalát. Terrorizálni kezdték a rendes Savage játékosokat, vitrioltól bűzlő blogokban küldtek el mindenkit más éghajlatokra, az öreg nénik pedig órákig várhattak az út szélén, mire akadt volna valaki, aki átkíséri őket a túloldalra – mindanynyian ismerjük a tüneteket. A Jó és Gonosz egyensúlyának ilyen mértékű kilengése pedig nem járhat következmények nélkül, a pokol és az e világ közti korlátok hamarosan végzetesen meggyengültek, majd túlvilági rémségek lepték el a planétát, hogy végezzenek minden élővel. Mielőtt azonban ez sikerült volna, a pokolfattyak önmaguk vesztét okozták a gonosz itteni forrását biztosító emberiség létszámának kritikus szint alá való csökkentésével, és visszakényszerültek saját létsíkjukra, hatalmas hegeket hagyva mindenhol a bolygó ábrázatán.

Több százezer év telt el, mire nagyjából helyrerázódtak a dolgok, és akkor sem a régi kerékvágásba tértek vissza. Az emberek ugyan megtanulták legalább egymást békén hagyni, de egy új faj jelent meg a különféle vadállatok nyilvánvalóan nem természetes úton megvalósult evolúciója nyomán,



Ha ilyen odafigyeléssel őrzik az erődöt, hát egymagam elfoglalom!

FPS, RTS, RPG

Ahogy az a cikkben is olvasható, a játékban igen sűrűn változik a nézet. A parancsnokoknak ott van a szabadon forgatható-zoomolható klasszikus stratégiai felülnézet, a lent harcoló közkatonák pedig fegyvertől függően vagy FPS-nézetből, vagy külső nézetből fogják irányítani katonájukat. Az S2 tervei szerint ez azt eredményezi, hogy ezen összes stílus rajongói megtalálják majd a számításukat egyazon játékon belül...

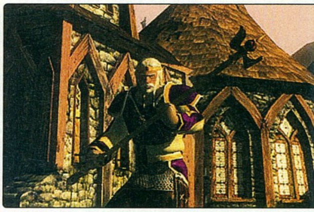
akikben új ellenségre lelhettek fajtársaink. Amikor pedig a szembenálló felek összevont seregeit egy túlvilágról vezérelt cselszövő egy pokolhasadék hagyta heg fölött ütköztette meg, ismét felmorajlott a mélység és megjelent a vasvillát szorongató, hosszúkarmú, vörös mancs.

MMOFPSRPGRTS

Ebbe a világba csöppennek hát az elvonási tünetektől reszkető WOW-játékosok, az újabb és újabb halovány próbálkozásoktól ásítozó stratégák és a kalandos kedvű CS-rajongók, hogy kiki a legjobb képességeivel járuljon hozzá a vadak hordájának vagy az emberek légiójának győzelméhez. Az S2-nél ugyanis azt ötölték ki, hogy nem merész újításokkal próbálják magukhoz csalogatni a játékost, hanem a meglévő alapanyagokat variálják remélhetőleg súlyosan addiktív főzetté. Az első részben még kettőt, most pedig rögtön hármat. Egyszerre akarnak az FPS-t és az RTS-t kedvelő tömegekre hatni, és ezúttal némi RPG-adalékkal teszik még pikánsabbá a dolgot. Homogén keverékről persze szó sincs, a káoszt elkerülendő minden műfajnak megvan a maga jól elkülöníthető szerepe a játékmenetben.

Ugyan tudatosan gyengítették hatalmát az első részhez képest, még mindig a Parancsnok az agy a 32 fős csapatok mögött. Az ő feladata az építkezés, a kutatás, a játékosok képességeit növelő varázslatok elsütögetése és a nyersanyagok optimális felhasználásának biztosítása, de egy jó csapat akár nélküle is képes elműködni, ugyanis a többi játékos is gyűjtögethet, sőt épületeket is húzhat fel kifejezett utasítás nélkül. Ráadásul ezúttal a bányászat is teljesen automatikus, elég mindössze birtokba venni egy lelőhelyet, hogy özönleni kezdjen a nyersanyag. Nem is tanácsos parancsnokként malmozva figyelni, ahogy birodalmunk a csatamezőn küzdő társak vére árán épül, hiszen az összecsapásokat figyelemmel kísérve tettleg is hozzájárulhat a neki megfelelő kimenetelhez. A fentiek mellett az ellenfélre szórt átkokkal és zseniálisabbnál zseniálisabb stratégiák kidolgozásával avatkozhat be egy, az RTS-ekből ismert kezelőfelületen keresztül.

A játéktéren nyüzsgők mindkét oldalon a csapatalapú akció- és szerepjátékokból már jól ismert kategóriákba oszthatók, a stratégiai játékok szelleme pedig hatalmas ostromegységekkel járul hozzá a repertoárhoz. Előbbinek köszönhetően az emberek és a vadak között is megtalálhatóak a közelharci, építő, kém, gyógyító/támogató és távolsági harcos egységek, az utóbbinak hála pedig fajtársaink esetében járművek, a másik oldalon pedig bőszöm szörnyete-



SHAREWARE 2007

Az eredeti játék nem csak a fejlesztéssel kapcsolatban hozott hasznos tapasztalatokat az S2 számára, de a megszokott terjesztési módok hiányosságaira is rávilágított. Annak ellenére, hogy az eladott példányszámnak csupán 10%-a került a játékosokhoz online módon, a bevétel nagy részét ez a módszer hozta, így ezúttal jobban is koncentrálnak majd erre. A játék így aztán a jelenlegi tervek szerint ingyenesen letölthető lesz, és az időkorlátos online mód mellett teljes és korlátlan játéklehetőséget biztosít helyi hálózaton keresztül, vagyis csak annak kell fizetnie, aki késztetést érez, hogy beleavatkozzon az online küzdelmekbe.

gek lesik az alkalmat, hogy porrá zúzhassák ez ellenség épületeit. Ugyan a képességek és varázslatok is ismerősek lehetnek az RPG-kben jártasok számára, itt a harc elsősorban a játékos, és nem a játszott karakter képességein múlik. Távolharcban belülnézetből, ha intim közelségbe kerülünk az ellenséghez, pedig a harmadik személy nézőpontjából követjük digitális kivetülésünket és a parancsnok utasításait. Cselekedeteink pedig, úgymint az ellenfelek halomba vágása, elesett bajtársaink gyógyítása és az épületek emelése és javítása tapasztalati pontokat hoznak a konyhára, melyeket elköltve növelhetjük a számunkra szimpatikus képességeinket. Megjegyzendő, hogy az így szerzett életerő, sebzés, mágia és egyéb bónuszok csak egy játékra vonatkoznak, más csatákba, más szerverekre nem vihetjük át a feltápolt harcosunkat. Szintúgy az összeharácsolt aranyat sem, ami egy szintén most bevezetett újításnak köszönhetően folyamatosan csökken, ahogy birodalmunk egyre nagyobb és persze drágább lesz, ezzel is folyamatos ténykedésre kényszerítendő a csapatokat. Ha pedig végleg elfogy a tartalék, épületeink és a kifejlesztett technológiák szép lassan átadják magukat az enyészetnek.

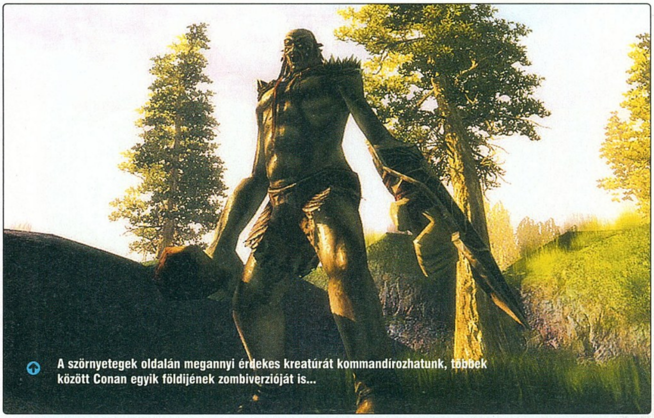
A fentiek mellett fontos nyersanyag lesz még az elhullott ellenfelek és nagy erejű NPC-k begyűjtött lelke is, melyekből ha eleget felhalmozunk, és birtokunkban van egy heg, melyet a pokolfajzatok hagytak a földön távozásukkor, áldozati oltárt emelhetünk és pokolszerzeteket idézhetünk a túlvilágról, melyek az alkalmas egységeket megszállva akár csatákat is eldönthetnek.

JUTALOM ÉS BÜNTETÉS

Online karakterünk fejlesztgetésének azonban nem csak egy-egy játszmán belül szentelhetünk időt és energiát. Vigyázva arra, hogy ne botcsinálta ezermesterek szaladgáljanak a csatatereken, a játék számon tartja, hogy mennyi időt és milyen szerepben töltenek el a játékosok, így hamar eldönthető, hogy ki mihez ért a legjobban, melynek

köszönhetően könnyebb felépíteni egy ütőképes csapatot, vagy akár egy egész klánt is. Tisztán multiplayer játékról lévén szó, az ilyen funkciók jelentős súlyt kapnak majd. Maguk a játékosok is szintet léphetnek, bár ez nem jár semmiféle kézzelfogható előnnyel. Leginkább a játékban töltött időt hivatott jelezni, és ezáltal némi jelzést adni a többiek számára arról, hogy mennyire tapasztalt az illető, és – optimális esetben – mennyire jó játékosról van szó. Ezen statisztika alapján aztán lehet a szerverek közösségét szűrni, hogy ne keveredjenek a harcedzett veteránok a zöldfülűekkel, és segítséget nyújthat a klánok toborzóinak is.

Ahogy azt illik is, a játékosok önszerveződését is lelkesen támogatják a fejlesztők. A játékosokon túl a klánok is részletes statisztikát kapnak képességeikről és tulajdonságaikról, és ezen felül ranglisták is lesznek, melyeken nyomon követhető, hogy hogyan kamatoztatják ezeket. Természetesen lesz lehetőség a klánok zászlajának lobogtatására is a játékon belül, sőt a tagok páncéljaikon is viselhetik csapatuk jelképeit.


A szörnyetegek oldalán megannyi érdekes kreatúrát kommandírozhatunk, többek között Conan egyik földijének zombiverzióját is...

Az első rész túlbonyolított és kiegyensúlyozatlan volt, most e gondok elkerülése a legfontosabb!

Az első rész megjelenése után szerzett tapasztalatokból nyilvánvaló volt, hogy nem elég, ha jutalmazzák a jól viselkedő

játékosokat, de valami módszert arra is ki kellett dolgozni, hogy visszaszorítsák a rosszindulatúakat. Ehhez egy karma rendszert dolgoztak ki, mely a nevének megfelelően a játékos cselekedeteit hivatott tükrözni mérhető formában. Önmagában nem jutalmaz a rendszer közvetlenül, pusztán nyilván tartja, és mindenki számára láthatóvá teszi a statisztikát. Természetesen a karma törvényei így is érvényesülnek, ha jót cselekedünk, jó fog történni velünk is – vagy legalábbis nem közösítenek ki, mint ismert csibészt. A rosszalkodás már nyilvánvalóbb következményekkel jár, hiszen a játék akár le is dobhatja a szerverről, hogy legyen ideje a delikvensnek lehűtenie magát, de ha a gép számára észrevehetetlen módon tesz valaki rosszat a többiekkel, a társak is ronthatják a karma statisztikát a saját pontjaik árán, ezzel megbélyegezve azt, akit nem tartanak alkalmasnak a közös játékra.

Megjelenéskor ugyan mindössze egyetlen játékmódban próbálhatjuk ki a Savage 2-t, de az minden jel szerint szinte tökélyre csiszolt lesz. Ugyanez a helyzet a maroknyi pályával is, melyek megfelelő minőségét az S2 kritikusnak tart az élmény szempontjából. Ennek, és a fentieknek tudatában pedig nem nehéz figyelemre érdemesnek találni a játékot. Kíváncsian várjuk!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

A Savage 2 elődjéhez hasonlóan érdekesnek ígérkezik, és jól látható, hogy a fejlesztők sok energiát fordítottak rá, hogy kijavítsák múltbéli tévedéseiket. Egy próbát mindenképpen meg fog érni, hogy kiderítsük, sikerült-e.

JATFIELD

PRO: Érdekes ötvözete a műfajoknak, ráadásul ezúttal már szép grafikával és jó kezelhetőséggel ellátva.

KONTRA: A több műfaj sokkal több buktatót is jelent, különösen ami a játék egyensúlyát illeti...

2007. IV.

AION™

THE TOWER OF ETERNITY

fejlesztő > NCsoft Studio 5 kiadó > NCsoft web > www.plaync.com/us/aion

írta · Kredenc

Az NCsoftot Tak Jin Kim, egy népszerű koreai szövegszerkesztő program szerzője alapította 1997 márciusában, ám már 1998-ban kihozták első játékukat – ez volt a Lineage, mellyel a cég szó szerint berobbant a játékiparba. Helyi stúdiókat nyitottak az USA-ban, Tajvanban, Kínában, Japánban, és beindult az MMO sikergyártás: Lineage II, Guild Wars, City of Heroes, City of Villains (ezek egy részét külsős cégek fejlesztették). Jelenleg is több projekt hegesztése folyik műhelyeikben: Tabula Rasa, Exteel, Aion, no meg a GW és a Lineage 2 kiegészítői.

Kezdetben vala a Káosz, mely minden dolgot uralt. És a Káosz szülé a Rendet. És a Rend szülé a Fényt. És a Rend kettéosztá magát, elválván a Sötétségtől. És ez a szakadás létrehozá az univerzum szövétnekét. És ezt az univerzumot a Káosz és a Rend tartá egyensúlyban, és ketté is osztá azokat. És ez az univerzum tökéletes vala.

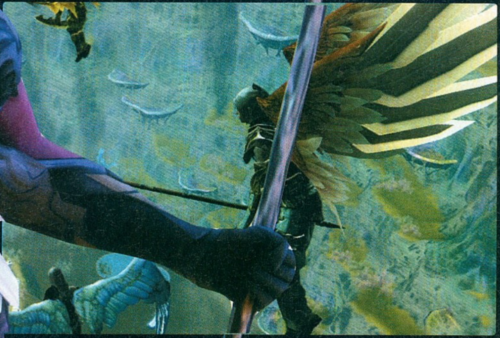
MŰKÖDŐ TÖRTÉNETEN NE VÁLTOZTASS...

A játék sztorija szerint tehát adott két ellentétes, de tökéletes egységet alkotó világ, és ezeket középen, mint egy mag, az Örökkévalóság Tornya fogja egybe – egy hatalmas építmény, egy dimenziókapu a Mélységbe, amely a Yong, vagyis a száműzött sárkányok börtöne. A Gonosz azonban a torony lerombolásával megnyitja a portált, ezzel kettészakítja a világokat, és a felszínre csalja a bosszúra szomjas lényeket. Nekik mindegy, jó vagy rossz, fény vagy sötét, dühük mindkét oldalra kiterjed, és egy hatalmas, epikus konfliktust szül.

Az Aionban a játékosok első döntése, hogy melyik frakciót választják: az egyik a Chun (a „Kiválasztottak”, avagy az angyalok), a másik a Ma (a „Kitaszítottak”, avagy a démonok); a sárkányokat az MI vezérli. A játék világa eleve különleges: a szakadás a glóbuszt egyenlítője mentén választotta ketté, azaz itt egy függőleges játéktér van két félgömbbel, középen üres térrel, aminek egyenes következménye, hogy mindkét faj szárnyakkal rendelkezik (ezek „behúzhatók”, tehát csak akkor láthatók, ha használod őket), elvégre csak repülve lehet a két világ között közlekedni. Ám rögtön ki is javítom magam: a szakadék mégsem üres, hiszen ez a Mélység, hatalmas, hegynyi szikladarabokkal, melyek némelyikét a Chun és a Ma előretolt őrposztként használja.

A két térfél tükrözi lakói jellemét is: a „jók” világa élettel teli, fényben fürdő, a „gonoszoké” kietlen,

Kicsi a máguskislánz, de erős - vagy legalábbis tűzgolyókat hajigál mindenkire



sötét, árnyékos. Rutinos olvasóink már felfigyelhettek az idézőjelekre – igen, igen: jin és jang ismét, azaz itt is inkább a szürke szín árnyalatait kell felemlegetnünk, újfent nem lehet egyértelműen besorolni a fajokat, de persze az alapfelütés, a hangulat adott.

No és mindezt megfűszerezi a Yong. A sárkányok a fejlesztők ígérete szerint erős intelligenciával fognak rendelkezni, és a szituációktól függően döntenek a következő lépésükről. Nem feltétlenül az esztelen öldöklés a céljuk: ha azt látják, hogy egyik vagy másik oldalt támogatva céljaikat jobban el tudják érni, besegítenek. Épp ezért soha nem reagálhatsz rutinból: ha mondjuk egy vár elleni ostrom zajlik a Chun és a Ma között (az Aion erős PvP-vonásokkal rendelkezik), és felbukkan a Yong, háromféle dolog történhet: a „külsős" faj valamelyik fél mellé áll, vagy épp mindkettő ellen felveszi a harcot, hogy magának szerezze meg az épületet. Ezt az sem befolyásolja, ha korábban mondjuk a Te népednek segített – lehet, hogy most elárulja szövetségeteket, és az ellenséget fogja pártolni, vagy önös céljait elérendő szembefordul mindenkivel. Elméletileg a sárkányok az egyensúly hívei, azaz azt támadják meg, aki épp fölénybe kerül, és a maga oldalára billenti a mérleg nyelvét – de kiszámíthatatlanságuk miatt erre sem lehet mérget venni.

BELEÉLÉS EXTRA

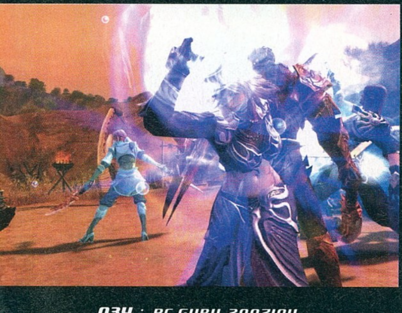
Az NCsoft bevallottan arra törekszik, hogy az általuk istápolt univerzumok hihető világot nyújtsanak a játékosnak, olyan terepet, ahol a kalandozók otthon érzik magukat, a környezetet természetesnek veszik (még az égig érő gombákat is). Ez persze nem csak l'art pour l'art dolog, hanem „önös érdek is", hiszen ez minél jobban megvalósul, annál jobban belefeledkezik a felhasználó a játékba, nehezen szakad ki onnan, és visszavágyik. A sajtóanyagban erről tanúskodik az szikla/fa-/épület, melyet különböző napszakokban és időjárási viszonyok között csodálhatunk meg – az ember rábukkanva valóban szívesen elácsorog előtte, és gyönyörködik a látványban…

Nekünk egy régi bibliai küzdelem jutott az eszünkbe - és a végeredményt is hasonlóra tippeljü

VÁR ÁLL OTT, MOST FOGLALOM

A fenti massza egy teljesen új PvPvE harcrendszert eredményez (játékos kontra játékos kontra környezet), és szövevényes hálót sző a fajok, birodalmak és céhek között – legalábbis, ismét csak, az ígéretek és tervek szerint.

A játékban nyolc osztály lesz (egyelőre négy ismert, nagy meglepetést ezek nem okoznak: varázsló, harcos, íjász, pap), mindegyik eltérő harci stratégiával, plusz a klímaváltozás és más környezeti tényezők szintén befolyásolhatják, milyen hadászati megoldás célravezető az adott esetben (esőben egy tűzmágia kevésbé lesz hatásos, egy vízalapú viszont annál inkább). Az ütközetek hevesek, akciódúsak, dinamikusak lesznek – például közelharcban ellököd magadtól az ellenfelet, majd belelősz egy nyilat, vagy ha földre zuhan, kardodat mártod belé – a szokványos ikonklikkelgetés tehát itt csak az alap lesz, a játékosnak is kell majd közvetlenül akcióznia. Ha pedig körbevesznek, még mindig van egy egérút: a Divine Power, melyet elszabadítva ledöntheted lábukról rosszakaróidat. Harcolni és bóklászni nemcsak szólóban lehet: hat játékos állhat össze egy bandába, egy nagyobb cél érdekében pedig a csoportok összefoghatnak.



A röpképesség szintén különleges helyet foglal el a hadi szisztémában, hiszen minden kombináció lehetséges lesz: levegőben osztani egymást, magasról lecsapni, mint egy ragadozó madár, vagy épp a földről megtámadni a feletted lebegőt. A repülés egyébként skill lesz (sőt: mind közül a legfontosabb), tehát el kell sajátítanod a fortélyait, de minden képesség közül ennek bemagolása lesz a leggyorsabb folyamat, hogy mielőbb szárnyra kelhess. Fent már említettem, hogy ostromokra is számíthatunk – hatalmas, masszív, égben lebegő várak várnak majd ránk, melyek elfoglalása kulcsfontosságú lehet, így minden bizonnyal folyamatos, ádáz csaták dúlnak majd értük. Említsük itt meg azt is, hogy a játék sikere esetén természetesen érkeznek

A tucatszám készülő koreai MMO játékok között az Aion igazi különlegességnek tűnik!

Nem, mi sem tudjuk, hogy az egyik ogrénak miért van festett köcsög a fején, de ettől még nem kíméljük meg hitvány életét...

A szabad szárnyalás és a légiharc sosemlátott hangulattal ruházzák fel az Aiont

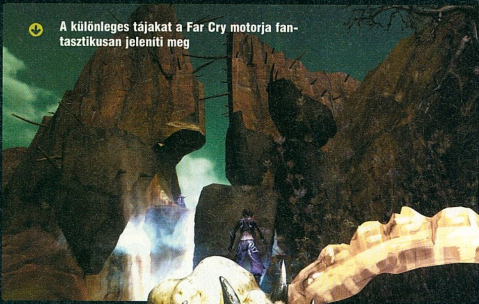
majd a kiegészítők, a legizgalmasabb ígéret szerint elképzelhető, hogy valamelyik pakk játszható fajjá teszi a sárkányokat – no, az lesz még az igazi „ereszd el a szárnyamat"!

AHÁNY SZERVER, ANNYI SZOKÁS

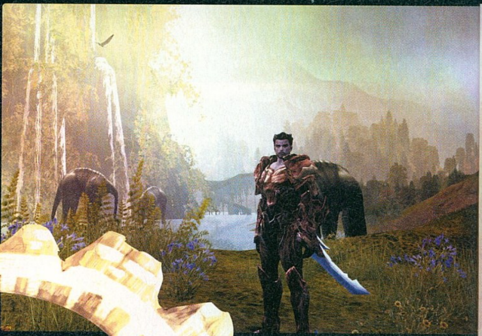
A fejlesztők által „interaktív játékrendszernek" nevezett megoldás eredményeképp az egyes szerverek mind egyedivé válnak a játékosok tettei által. Az interaktivitást az szolgálja, hogy a játékvilág és a felhasználók kölcsönösen reagálnak az eseményekre, befolyásolják egymást. Minden egyes karakter tevékenysége naplózva lesz és összeadódik, és ha ezek elérnek egy bizonyos szintet, bekövetkezik

A világ, és ami mögötte van

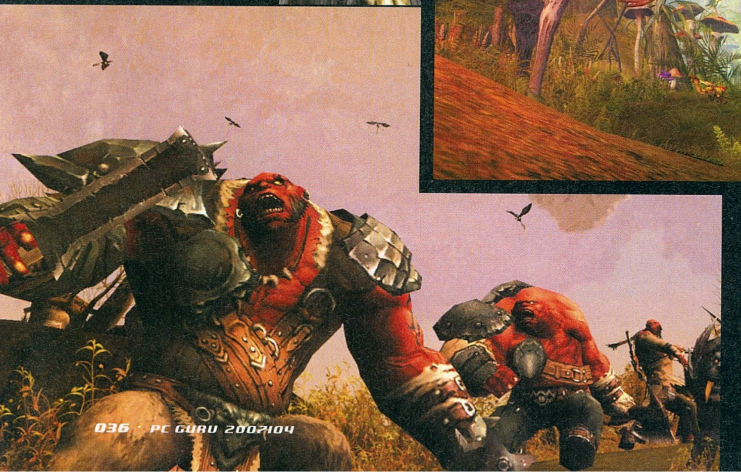
Az NCsoft által bemutatott koncepciórajzon jól látszik az Aion világa. A felső, sivárabb fél a Ma, a démonok birodalma, az alsó, zöldellő az angyaloké, a Chun lakóhelye. Érdekes ez a felosztás, hiszen ebben a felállásban az ember azt várná, fent van a „menny", alul a „pokol" – ám ha megfigyeljük, a nap ugye odafent van, a „helyén", azaz az alsó felet világítja be, a felső emiatt árnyékban van, ami rögtön megindokolja ezt a döntést. A két fél között középen látszik a kettészakadt Örökkévalóság Tornya, és a lebegő szikladarabok. Az biztos, hogy hallatlan izgalmas lesz majd átrepülni egyik félgömbről a másikra...



A különleges tájakat a Far Cry motorja fantasztikusan jeleníti meg



valamilyen esemény. Egy interjúban az Aion producere ezt a következőképp magyarázta el: tételezzük fel, hogy az egyik szerveren a Ma játékosai az ásványok gyűjtésében aktívabbak, mint a Chung emberei. A buzgó bányászkodás következtében a démonok újfajta nyersanyagra bukkannak, mely minden addiginál erősebb, és különféle egyedi cuccok készíthetők belőle. Eközben az angyalok inkább a vadászatban jeleskednek. Egy portya alkalmával nagyszámban találnak bébisárkányokat – aztán befut a mama is. Amikor egy új szörny felbukkan, új cuccokat szór el leküzdésekor. Így mindkét oldal hozzájutott speciális tárgyakhoz, miközben a sztori is megváltozott, a világ fejlődött, előrelépett az adott síkon. Mindezeknek hála valóban minden szerver más és más élményekkel várja a játékosokat, akik önmaguk formálják annak életét, és ők írják a történelmét.



Van még egy játékelem, melyet a fejlesztők kiemeltek, és valóban örülni fogunk neki, ha összejön: a „grindelés" elkerülése. Ígéretük szerint nem kell ezer szörnyet leölnöd, vagy egy küldetést százszor ledarálnod, hogy összekapard a tapasztalati pontokat. Hogy ehelyett mi lesz, még nem tudni...

Mintha csak valami sosemlátott Star Wars-planétán járnánk...

A MEGBÍZHATÓ NÉMET TECHNIKA...

A találgatások, tervek és ígéretek erdején átjutva egy tágas tisztásra jutunk: abban ugyanis látatlanban meg lehet állapodni, hogy a látványvilágra nem lesz panaszunk. Az urak bevált technológiát vásároltak meg: a Crytek stúdió CryEngine névre hallgató motorját, mely ugye a Far Cry esetében már bizonyította, hogy egyaránt képes levegős külső és hangulatos belső terek megjelenítésére és kezelésére. Az NCSoft szintén igazoltan tehetséges fejlesztői erős módosításokat és finomhangolásokat hajtottak végre az erőművön, hogy mindenben megfeleljen egy MMOG, és konkrétan e cím követelményeinek. Az eredmény: egy élő, látványos, hihető univerzum. Az időjárási hatások, a hatalmas vízfelületek fodrozódó felszíne, az erdők, hegyek, völgyek síkságok, a fantasytéma megkívánta körítés (mint az embermagas gombák és páfrányok) mind hozzájárulnak ehhez. Ráadásul a környezetnek karaktereink mozgáskultúrájához is igazodnia kell, és ezt teszi is, így embereddel felmászhatsz a meredek sziklafalakon, a sűrűn összekapaszkodott liánok szövedékén, átrepülhetsz az égben úszó felhőkön. Az biztos, hogy ha az eddig kiadott képek és videók nem előre renderelt és letárolt munkák voltak, akkor erősen tátjuk majd a szánkat, és valóban a beharangozott filmszerű látványvilágra készülhetünk fel (no meg, gondolom, megfelelő szintű rendszerkövetelményekre...). A karakterek megjelenítése is pazarnak ígérkezik, és nemcsak részletgazdag külsejük. Már hősöd tervezéséhez is egy nagyon komoly eszköztárat ígérnek az urak, mindezt aztán tovább finomíthatod a felszereléssel, a ráaggatott ruházattal és vértezettel – ráadásul a különféle mesterségek űzői mind felismerhető, egyedi jellegzetességekkel fognak rendelkezni. Érdekesség, hogy a tervezők igyekeztek egy globális stílust kialakítani; a 2006-os E3 demóban a figurák erősen nyugati vonásokkal és megjelenéssel bírtak, a koreai verzióban inkább ázsiai jegyeket hordoznak majd, ám az egész játék egy nagy össznépi, multikulturális összeborulást ígér, úgy a külsőségekben, mint a sztoriban, mechanizmusban.

TABULA

Richard "Lord British" "Mr. Ultima" Garriot új MMO játéka, a sci-fi Tabula Rasa szintén az NCsoftnál készülget, nemrég már a béta is elindult.

Hogy ne csak szemünk részesüljön az áldásból, hanem fülünk is, arról Kunihiko Ryo, a New Age tehetséges komponistája gondoskodik, ő szerezte többek között a Twelve Kingdoms animesorozat hangzóanyagát is. Az eddig hallottak varázslatosak, és az előző bekezdés vezérgondolatát is tükrözik: kultúrákon átívelő, igazi világzene, a keleti motívumoktól a kelta hatású melódiákon át a klasszikus, nagyzenekari muzsikáig.

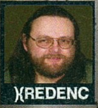
KOREÁBÓL, SZERVEREKKEL

Az NCSoft meglehetősen nagyban űzi az ipart, az MMOG ágban kevés náluk jártasabb akad. Mindez azt jelenti, hogy hatalmas mennyiségű tapasztalat gyűlt össze náluk, rengeteget tanulhattak a korábbi sikerekből és kudarcokból is, ami ha szerencsésen csapódik le, nagyban hozzájárulhat az újabb játék dicsőségéhez. Márpedig ez az újabb cím az Aion – a tervek, a játékmechanizmus rengeteg tuti pontot tartalmaznak, mindehhez érzésem szerint kitűnően választottak a srácok grafikus motort is. Ha a fent leírtak mind összejönnek, fogunk még erről a címről eleget hallani, és eleget beszélni...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	SIKER LEHET

Az Aion, ha minden a fentiek szerint alakul, nagy közönségsikerre számíthat, hisz mind látványvilágában, mind mechanizmusában meggyőzheti a vásárlókat. És ez, az MMORPG-k túlzsúfolt birodalmában bizony létfontosságú...



XREDENC

PRO: Csodás zene és látvány, szabad repüléssel és újító szellemű PvPvE rendszerrel.

KONTRA: Az egyensúly és gépigény örök kérdése, és egyelőre több az ígéret..

2007. III.

írta · Tika

BLACKsite area 51

fejlesztő > Midway Austin kiadó > Midway web > www.blacksitegame.com

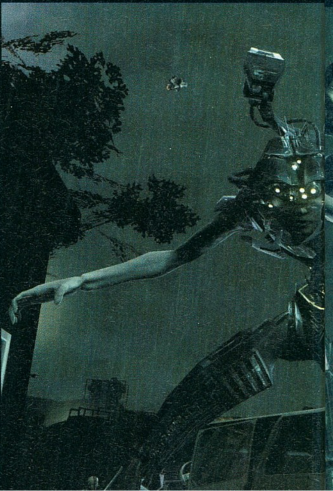
2004 októberében szerezte meg annak a texasi fejlesztőgárdának (Inevitable) a többségi részvényeit a Midway, amely épp az Area 51-en dolgozott, és rögtön át is keresztelte Midway Austinra. Az Inevitable még független korszakában a meglehetősen gyászosan sikerült The Hobbittal debütált 2003-ban.

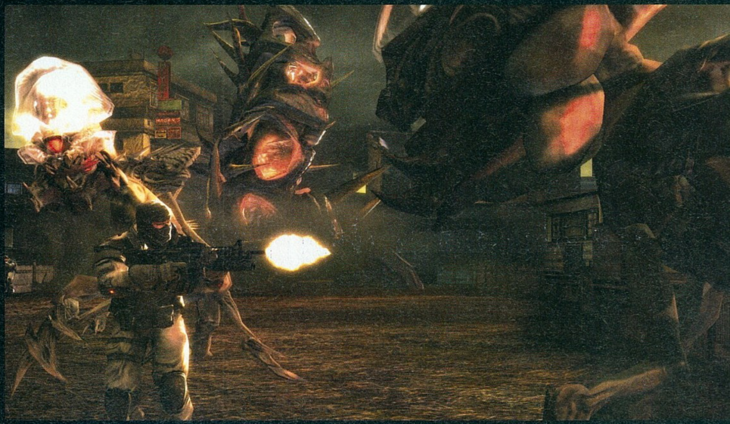
Zajos és korántsem erőszakmentes múltra tekint vissza a földönkívüliekkel való kapcsolatunk – legalábbis a videójátékok világában. Próbáltuk durván (Duke Nukem 3D), viccesen (Redneck Rampage), és tudományos síkon (Area 51) megoldani a kiirtásukat, így vélhetően felnő majd egy olyan generáció, ami E.T.-t látván először legázolja, majd visszatolat, és a végén benzinnel lelocsolva még fel is gyújtja a szerencsétlent, mielőtt kipréselhetné a száján azt, hogy telefonál és hogy haza... Ám térjünk vissza az Area 51-hez, ami két dolgot jelent, először egy 155 négyzetkilométeres területet tele vélt vagy valós titkokkal, másodszor pedig egy alien-öldöklős FPS-t a 2005-ös év közepéről. Marilyn Manson hangja (stílusosan alient alakított), az X-Akták legvadabb elképzeléseit felülmúló bejátszások, nemkülönben a két gépkarabéllyal egyszerre tüzelő főhős ugyan szerzett néhány emlékezetes pillanatot, de végső soron egy erős közepesnél nem tudott többet nyújtani az említett alkotás. Austinban most újra nekifutnak a témának, és ezúttal inkább a taktikára és a látványra koncentrálnak…

JÁTSZD ÚJRA, ETHAN!

Valójában ezt a kört már harmadszor futjuk meg, ugyanis az „eredeti" Area 51, játéktermi stílusban feldolgozott műanyagpuskás shooterként, még 1996-ban lépett a színpadra, szintén a Midway gondozásában. A Special Tactical Advanced Alien Response Team (vagyis az alienskalpolók hivatásos bagázsa) tehát nem először bontja szét a szupertitkos létesítményt idegen eredetű fertőzések után kutatva. Az időben hozzánk közelebb álló FPS már konspiratívabb szálakat pedzegetett, sőt Ethan Cole (David Duchovny szinkronhangjával körítve) a játék közepétől, mint alienné mutálódott tudós rávilágított a dolgok másik oldalára is. Ahhoz, hogy a teljes kép összeálljon, és be tudjuk illeszteni a Blacksite-ot (nem folytatás, nem remake, inkább egy harmadik nézőszög cirka ugyanarról a történetről) a sorba, fogadjuk el tényként, hogy Roswellben tényleg lepukkadt az idegenek

Multiban az egyik játékmódban még az idegeneket is alakíthatjuk!





egyik csészealja, és az amerikai kormány értelemszerűen éhes gyöngytyúkként bukott az idegen technológiákra. Ember-alien mutációk során (a tesztalanyok nem önkéntesek voltak, ők azok, akiket az UFO-rablások áldozatainak tudunk be), eljutottak a tökéletes katona létrehozásának a küszöbéig, ám e lények nem nyughattak, kitörtek és rászabadultak a világra. A viharos forradalmat elindító kreatúrák a Reborn (újjászületett) nevet adtak maguknak, s érthető okokból nem szívlelik az emberi fajt. A közeli jövőben elhelyezett sztoriba néhány érdekesebb összeesküvés-elmélet szálat is igyekezett belevonni Susan O'Connor (a Gears of War írójáról van szó – nem mintha annak olyan durva sztorija lett volna), nevezetesen Irakot (ha kiderül, hogy Szaddam volt a nyolcadik utas, én befonom a szemöldököm, ezt már most írásba adom!), illetve a globális felmelegedést. Az Area 51-ben hangulatos videókba ágyazták ezeket az információkat, így hasonlót remélünk itt is, illetve azt, hogy az iraki blacksite létére valami elfogadható magyarázat készül...

UNREAL

A Midway nem csak az Unreal-sorozat kiadási jogait vette meg, de a motort is minden készülő játékához, így többek között a 2008-ra ígért Mortal Kombat 8 is

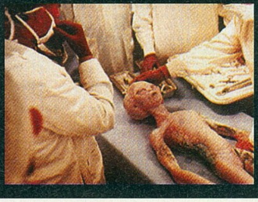
ELITE FORCES

A játék koncepciója a csapatalapú first person lövöldék világa felé mozdult el, s noha az Area 51-ben sem voltunk magányosak, itt már tényleg egy Rainbow Six-szintű osztagot kapunk a kezünk közé. A főhős – egy kitüntetésekkel agyondekorált veterán – mellé rendelt három fő irányítása a szimpla „point-press-move" névre keresztelt elven zajlik, tehát a kurzor és egyetlen akciógomb kapcsolatával fedezékek mögé, ajtók elé helyezkedésre, helyiségek megtisztítására vagy akár a járművekbe történő beszállásra buzdíthatók a fegyvertársak. A problémásabb helyeken, például a zárt ajtóknál, a játék önállóan is felkínálja az aktuális, szabványos, katonai eljárást, mármint hogy a példánál maradva C4-gyel rádöntsük a nyílászárót a bent tartózkodó ismeretlenekre. Sokkal lényegesebb újítás viszont, hogy a csapat morális síkon mérlegeli a végrehajtást, sőt a viselkedésmodul ádázul figyeli a teljesítményünket és minden taktikai manőverünket. Ha tehát hátul sunnyogunk, kevés fejlövést produkálva, és rendszeresen forró

Az olajárak folyamatos, drasztikus emelése kihozza az állatot az autósokból

ROSWELL

Új-Mexikó állam valószínűleg hálás (mára gyakorlatilag az UFO-hívők zarándokhelye, nem kevés turisztikai bevételt generálva), azért az 1947. július 2-án felröppent hírért, hogy a RAAF (Roswell Katonai Repülőtér) egy Azonosítatlan Repülő Tárgy becsapódását jelentette, és hogy a helyszínen négy, földön kívüli testét is megtalálták. Másnap a légierő már egy meteorológiai ballon lezuhanásának minősítette az esetet, amely a mai napig is összeesküvés-elméletek, és szóbeszédek melegágya...



AREA 51

Nincs a világnak még egy olyan eldugott szeglete, ami annyira megmozgatta volna az emberek fantáziáját, mint a legendás 51-es körzet. A létesítmény nem szerepel egyetlen térképen sem, a polgári, illetve katonai repülés tilos a terület felett, és a hívatlan látogatókat (a környék tele van „photography is prohibited", és „use of deadly force is authorized" táblákkal, azaz fényképezni tilos, és a brutális fegyverhasználat az őrök részéről megengedett) fegyveresek és helikopterek fogadják. A Farm, Dreamland, Watertown és számos más névvel illetett szupertitkos légibázis létezésének tényét ugyan nem tagadja, de meg sem erősíti az amerikai kormány. A Nevada állam, Lincoln megyéjében található terület hivatalosan a Nellis légibázishoz tartozik és a Gloom kiszáradt sóstó teszi ki a legnagyobb részét. A földrajzi fekvés azt sejteti, hogy főként repülőgép-kísérletek (a hajdani meder tökéletes leszállópálya) folynak az 51-es körzetben, és valószínűleg az említett kísérleteknek tudhatók be az oly gyakori UFO-észlelések. Vagy mégsem, és valóban vannak fekete öltönyös fickók, akik levakuzzák a jónépet...

Az autóban ülő állami megbízottak fognak teljesen törvényesen durván lelőni minket ha a tiltás ellenére továbbmennénk...

A reklámra nem lehet panasz. Nem a marketinges hibája hogy nincs nagy tolongás a Fogadó az idegenhez étteremben!

helyzetekbe küldjük az embereket, vagy szimplán csak úgy értékeli a játék, hogy harci húzásaink a pattintott kőkorszak cselekményeivel vetekednek, nos, akkor az elit a közeli fedezékek mögé húzódik, hogy ott várja be a szebb napokat, sőt a fegyverkezelési, célzási mutatóik elkezdenek romlani. Értelemszerűen a géniuszok, mesterlövészek viszont jutalmazva lesznek, és ahogy Harvey Smith kreatív igazgató (a Deus Exek stáblistáiról emlékezhetünk rá) is hangsúlyozta, a Blacksite taktikájában a főhős teljesítménye egyfajta eredményturbózóként (több headshot egyenlő megtáltosodó csapattagok) működik a háttérben...

A FŐSZEREPBEN: U3 ÉS MASSIVE D

Az Area 51-en létesítménye lerágott csontként mered ki az elődök halmazából, így most a Rebornok inváziója kapcsán inkább olyan közeli kisvárosokra fókuszáltak, mint Rachel, amely egy valóban létező település, s egyébként arról nevezetes, hogy mellette fut a 375-ös út, amit Extraterrestrial Highwaynek, azaz a Földönkívüli Sztrádának is neveznek. A nevadai porfészekbe száműzött idegen-vadászat mögött az Epic aktuális sztárja az Unreal 3 motor garantálja majd a vizuális minőséget. Aki látta már a Gears of Warban az esőt, nagyjából sejti, hogy milyen szintű időjárási elemekkel fog elkápráztatni az engine... A Rebornok átkozottul jól néznek ki, különösen az átlagos, rovarszerű lábakon álló, félig kilógó emberi torzóval büszkélkedő példányok. A részecskerendszer olyan apróságokat is igyekszik feldolgozni, mint a gránátvetőből történő lövés után felszálló leheletnyi füstpamacs, vagy például az idegenek lézerének becsapódása által keltett égéstermék felszabadulása (jól megmondtam, de azért, hogy értsd, ez is füst, csak másféle). A Midway házon belül fejlesztgetett Massive D nevű utilja is itt fog debütálni (illetve a Strangleholdban, amelyik előbb érkezik), és mint a neve mutatja (D, mint Destruction) a környezet rombolhatóságát igyekszik minél magasabb szintre emelni. A kilőtt lövedékek okozta kár mellett – épp ezért a gyúlékony illetve robbanásveszélyes anyagok felhalmozását itt is kötelességének érezte a gárda –, az XXL méretű

Okos csapattagok, járművek, rombolható terep - a Blacksite mindent tud, ami egy FPS-nek kell!

Elkélne már itt egy igazi, alapos rovarirtás, mert a dögök kicsit túlszaporodtak...

Ekkora torkolattűzön már szalonnát is lehetne sütögetni

alienek (háztömbnyi, féregszerű lények) megjelenése rendezi át még alaposan a vidéket. A fedezékek amortizálhatóak lesznek, az elénk vetődő tucatmonszták felugorva egy közeli autóra, tökéletesen adják vissza a jármű alapvető fizikai jellegzetességeit: behorpadó kasztni, tengelyig süllyedő lengéscsillapítók, vagy egyszerűen a földig szakadó alváz.

VÉRFÜRDŐ KERÉKNYOMOKKAL

A pályák felépítésénél a több bejárási útvonallal rendelkező helyszínek élveztek előnyt, így lehetőségünk lesz meglepni, sőt oldalba kapni az ellenséget, miközben persze a küldetésekben jelentkező feladatok megoldásához sem feltétlenül egy út vezet. Járműveket is használhatunk, a civil géposztályok mellett főleg a géppuskával megbolondított csapatszállítót, illetve a Humvee-t tolta előtérbe a marketing. Beígértek továbbá egy helikoptert is, amelynek a vezethetősége erősen kérdéses, de az szinte tuti, hogy az egyik missziót kifejezetten arra komponálják, hogy a kopter lövészállásából asszisztálhassunk egy alacsony magasságból végrehajtott mészárláshoz. A szingli szálhoz kétszemélyes ko-op dukál (remélhetőleg PC-n is!), illetve a multiplayer a hagyományos Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag vizeken hasít, miközben még echte a Blacksite-ra szabott – Reborn vs Human, illetve Siege – spéci játékmódokban is összekapcsolódhatunk embertársainkkal.

A problémamegoldás alapvető kellékeire terelve a szót, tulajdonképpen két biztató dolgot emelhetünk ki, az egyik, hogy a humán oldal korunk modern kézifegyvereit (legtöbbször az M4 látható a képeken, M203 gránátvető adapterrel, de az XM8 is a listán van) fogja használni, a másik pedig, hogy a Rebornok eszközeinél egy „mi történne ha" feltevéssel indították el a tervezést. Nevezetesen, ha a DARPA (Védelmi Minisztérium Kutatási Részlege) a fémnél keményebb ugyanakkor könnyebb kerámia-anyagokkal, részecske-fegyverekkel foglalkozna, hova vezetnének ezek az eredmények...? Mindenesetre ezek a „futurisztikusan realisztikus" módra kigondolt eszközök begyűjthetők és kipróbálhatók lesznek a játék során. Ami a mozgáskultúránkat érinti, akad közelharci üsd-vágd, ugrás, illetve guggolás funkció és gránátokat is hajigálhatunk.

COMING SUMMER 2007

Az eddigi információk alapján, gyakorlatilag egy Rainbow Six-típusú alkotás körvonalazódik az új Area 51-ben, csak épp itt idegenek kerülnek a célgömbök elé, és a masszív, fedezék-kihasználós taktika helyett, a morál/teljesítmény viszonyait pedzegető, darálósabb játékmenet lesz a domináns. A képek meggyőző látványt sugallnak, az irányításnál az egyetlen gombra leegyszerűsített csapat-vezénylés is jó ötletnek tűnik, így már nincs más dolgunk, mint azt a hat hónapot kivegetálni, amíg a tényleges produkció a kezünk ügyébe kerül...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 70%

VÁRHATÓ SIKER TUTI SIKER

A Blacksite egy abszolút hálás téma, ráadásul az elkészítéshez adva van a jelenlegi legjobb grafikus engine, és az egykori Ion Stormos Harvey Smith neve is biztató a stáblistán, igazából innen már elrontani lenne művészet.

TIKA

PRO: Csapat-bázisú koreográfia, járműhasználat, és a hírek szerint nem csak szép, de okos is lesz!

KONTRA: Kérdéses, hogy a sztori mennyire lesz kifinomult, vagy mennyire idézi a játéktermi ős egyszerűségét

2007. III.

LEFT 4 DEAD

fejlesztő > *Turtle Rock* kiadó > *Valve* web > *www.l4d.com*

írta · *Hancu*

A Turtle Rock fejlesztőstúdiót Michael Booth, a C&C-sorozat egyik vezető programozója alapította 2002-ben. A csapat a Valve-val szoros együttműködésben dolgozik, ők készítették a Counter-Strike Source pályáinak nagy részét, és az ellenfeleket irányító AI-t, illetve a CS Condition Zeróban is benne volt a kezük.

Aligha vonható kétségbe, hogy a Counter-Strike alapvetően változtatta meg a multiplayer FPS-ek világát – sőt valójában máig mindenki a CS által lefektetett alapokon dolgozik a műfajban. A Turtle Rock csapata – akik, ha közvetlenül nem is voltak benne a CS világsikerében, azért közel voltak a tűzhöz – most ezt a forradalmat akarja megismételni, valósághűség és kőkemény taktika helyett a kooperatív módra, és az improvizációra alapuló, könnyedebb játékmenetre építkezve.

28 NAPPAL KÉSŐBB

Egy ismeretlen eredetű vírus dühöngő zombivá változtatja egy amerikai kisváros szinte teljes lakosságát. A néhány túlélő – akik maguk sem tudják, minek köszönhetik, hogy elkerülték a kórt – fegyvert ragad és elkeseredett küzdelmet folytat, hogy élve kikerüljön a megelevenedett pokolból. A kellemesen B-kategóriás felvezetés folytatódhatna valami közepes horrorfilmben vagy játékban, amiben a hősök szászszámra öldösik a zombikat – a Left 4 Dead azonban váratlan csavarral húzza ki magát a sablonok közül. A játékban ugyanis nemcsak a túlélők bőrébe bújhatunk bele; sőt az egyen-képességekkel és azonos fegyverzettel bíró hősöknél sokkal izgalmasabb és sokszínűbb a zombisereg bajnokait irányítani!

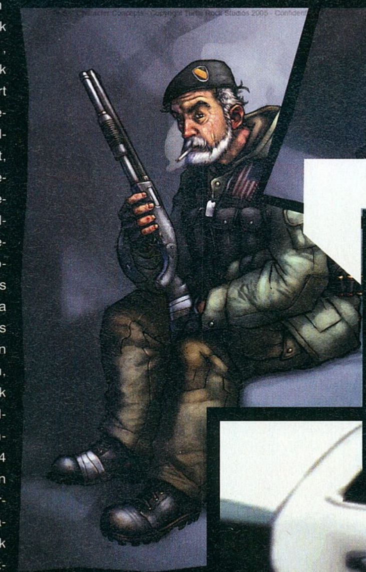
KÜZDJETEK EGYÜTT... VAGY HALJ MEG EGYEDÜL!

Adott tehát négy játékos, akik a standard FPS-fegyverzettel (pisztoly, shotgun, géppisztoly, rakétavető stb.) felszerelkezve próbálnak eljutni a pálya végében rájuk várakozó mentőhelikopterig. Nem győzelemre játszanak tehát, hanem túlélésre. Ellenük sok száznyi AI-irányította egyenzombi sorakozik fel, valamint – és itt kezd a dolog érdekessé válni! – négy másik játékos egy-egy különleges képességekkel bíró szörny szerepében. Nekik nyilván az a céljuk, hogy a túlélők menekülését meghiúsítsák, ehhez pedig (a túlélők csapatjátékával szemben) a négy spéci zombi extra képességeit használják fel, plusz korlátozottan ugyan, de irányíthatják a tucatzombikat is. Lássuk az igazi főszereplőket kicsit részletesebben!

A Boomer egy hatalmas, lomha szörny, remek célpont a túlélők fegyverei számára. Nem igényel különösebben virtuóz játékstílust, lévén fő erőssége az, hogy leköpi a túlélőket, amivel

ZOEY

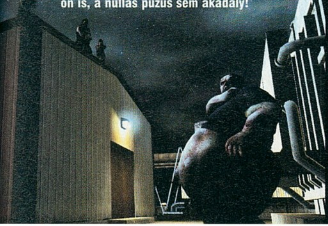
Nyilvánvaló módon szükség van női főszereplőre is: Zoey az egyik pillanatban még a tinisorozatok „gazdag család elkényeztetett tizenéves fruskája" sablont hozza, de a másikban már ijesztő kaliberű fegyverekkel öldösi az ellenfeleket.



BILL

Vietnami veterán, az ennek megfelelő túlélési ösztönökkel és fegyveres szakértelemmel. Kicsit talán berozsdásodtak a reflexei az utolsó bevetés óta, de hamar belejön a zombik halomra mészárlásába.

Ducitorna élőhalottaknak - avagy sportoljon ön is, a nullás puzus sem akadály!



egyrészt megvakítja őket, másrészt ezzel hozzájuk vonzza a pályán lézengő tucat-zombikat. Ha sikerül kinyírni, hatalmas robbanással távozik az élő(holta)k sorából, amivel könnyen magával viszi gyilkosait is.

A Boomer egyrészt savas köpeteivel, másrészt meg attraktív külsejével hódít

A Hunter pont a Boomer ellentéte: gyors, kiszámíthatatlan, a falakon és a plafonon mászik-rejtőzik ha kell, képes láthatatlanná válni rövid időre, majd a legváratlanabb helyekről támadni hatalmas karmaival. Speciális támadásával megbéníthat egy túlélőt – aki ilyenkor csak abban remény-kedhet, hogy a társai gyorsan leszedik róla a Huntert, különben gyorsan zombivacsorává lényegül át.

A harmadik szuperzombi a Smoker névre hallgat, és nevéhez méltóan sűrű fekete füstfelhőkkel nehezíti a túlélők tájékozódását – plusz a közelharc mellett rendelkezik korlátozott távolsági fegyverrel is,. méghozzá a Half-Life 2 Barnacle-jéhez hasonló ostorszerű, hosszú nyelvvel.

Végül a legerősebb (legalábbis fizikailag) zombi a Tank; irtózatosan erős, szinte sérthetetlen, és autókat, fél épületeket és hasonló dolgokat képes a játékosokhoz vagdosni. Ellene az egyetlen épkézláb taktika a gyors ütemű menekülés, ugyanis ha nincs a látóterében egyetlen túlélő sem huzamosabb ideig, kontrollálhatatlanná válik, fékezhetetlen tombolásba kezd – és ilyenkor sebezhetővé a túlélők fegyverei által.

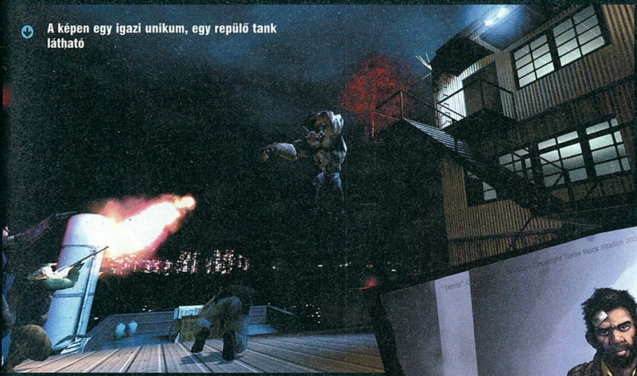
KÉT JÁTÉK EGY ÁRÁÉRT

Jól látszik, hogy a játék a két irányítható oldal felől teljesen más élményt nyújt, és más stílust igényel – azt pedig az Alien vs. Predator, vagy a Pandora Tomorrow multiplayeréből megtanultuk, hogy az ilyen aszimmetrikus játékokat nehéz ugyan kiegyensúlyozni, de ha sikerül, igazi ínyencfalat az eredmény. Ha egy túlélő elhullik, a többiek feltámaszthatják, így ők csak akkor vesztenek, ha mindegyikőjüket felfalták a zombik.

FRANCIS

A csapat hangulatfelelőse. Nagydarab, hangos, és a stílusa egy lópokrócéhoz hasonlatos – de ha egy kis csetepatéra kerül a sor, mindig ezerszázalékosan lehet rá számítani.

Nem véletlen, hogy ezzel az arccal barátunk csak éjjel merészkedik utcára...



A képen egy igazi unikum, egy repülő tank látható

Ellenben ha egy zombi-játékost elpusztítanak a túlélők, ő simán újjászületik (bármilyen hülyén is hangzik ez egy élőholt esetében) a pálya vélet-lenszerű pontján, és folytatja a hajszát – elvégre a műfaj íratlan szabályai szerint a zombik sosem fogynak el; ha egy elhullik, kettő lép a helyére, és a sikert az jelenti, ha épségben elmenekülnek előlük a hősök. Ennek megfelelően a zombi-csapat akkor vall kudarcot, ha a túlélők elérik a pálya végén álló helikoptert.

A húsz pályát a játék története négy nagy fejezetre osztja; mind a négy végén egy-egy „nagy leszámolás" vár a játékosokra. A túlélők ilyenkor a szokásosnál jóval durvább fegyverzetet (rögzített ütegek, gépágyúk) kapnak, ezekkel kell kitartaniuk a több hullámban támadó zombihad ellen, míg el nem éri őket a mentőcsapat. (Egyébként a négy-négy zombi és túlélő vélet-lenszerű helyekről indul a pályáról, így a multi játékok állandó kiszámíthatatlansága mellett az alapfelállás is folyton variálódik.)

ÉLETBEN MARADNI

A technikai részletek szinte egyenesen következnek a fejlesztő és kiadó személyéből. A Left 4 Deadet a Source engine legújabb generációs verziója hajtja, a gép irányította ellenfeleket pedig a Turtle Rock AI-motorja (ezen alapszik a CS Source botok viselkedése is) irányítja. A játék az egyre népszerűbb Steam rendszeren keresztül kerül a piacra – hogy pontosan mennyiért és mikor, azt egyelőre homály fedi.

Tarthatatlan állapot, hogy 2007-ben még mindig a matuzsálemi korú Counter-Strike a király a multiplayer FPS-ek világában, és ezen nem képes változtatni se Battlefield, se Call of Duty, se Unreal Tournament – de még a CS újabb, felturbózott inkarnációi sem. Idén két versenyző is indul „házon belülről", vagyis a Valve holdudvarából trónt fosztani; bár mi a magunk részéről a Team Fortress 2-nek adunk nagyobb esélyt erre, biztosak vagyunk benne, hogy a Left 4 Dead is pokolian szórakoztató darab lesz.

EZMEGAZ LEFT 4 DEAD

Counter Strike +

Resident Evil +

Stubbs the Zombie

Abszolút túlerő - az egyszeri zombik tucatszám hullanak a humán fegyverek előtt

LOUIS

Tipikus horrorszereplő az eseményekbe gyanútlanul belecsöppenő kívülálló, akinek villámgyorsan kell beletanulni a gyilkolásba, ha túl akar élni. Louis egy elektronikai nagyáruház eladói posztját cseréli le a bősz zombiirtóéra.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		70%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Aki már kicsit beleunt a CS- és Battlefield-klónokba belefúló multis FPS-világba (és valljuk be, a rajongók nagy része ilyen), annak remek felüdülés lesz a Left 4 Dead. Hogy csak rövid távra, avagy sem, az még a jövő zenéje...

HANCU

PRO: Az biztos, hogy újítani fog, és a sok, CS-t majmoló taktikai FPS között ez bizony nagy szó.

KONTRA: A grafika egyelőre... hát, hogy szalonképes legyek, maradjuk a "lenyűgözésre nem teljesen alkalmas" jelzőnél.

2007. III.

Oblivion az űrben irta · J(redenc

The PRECURSORS

fejlesztő > Deep Shadows kiadó > Még Nincs web > www.deep-shadows.com

Úgy 1997 táján két ukrán fiatalember, Roman Lut és Szergej Zabarianski megalkotta a Vital Engine nevű motort, melye '99-ben a GSC Game World tagjaként beapplikálták a Codename: Outbreak játékba. A siker hatására Kijevben létrehoz ták a Deep Shadows stúdiót, az erőműből elkészítették a 2. verziót, és eköré felépítették a Boiling Point: Road to Hel akciócímet. Jelenleg a harmadik generációnál járnak, mely két cím alapja lesz: az egyik a BP-hez hasonló White Gold, a másik jelen cikk tárgya, a Precursors.

Előfutárok. Az Alkotók. A Galaxis Legendája. Csak találgatjuk, a létező fajok közül melyik hordozza magában az Ősök génjeit. A Világok végtelenek – gyönyörűek, egyediek, és veszélyesek. Némelyik lakott, mások csak a csempészek bázisaiként szolgálnak. Vannak, melyek még fejlődő evolúciójuk gyermekkorát élik, és vannak, melyek már összeomlottak.

Csak amikor te magad keresztülutazol ezeken a világokon, ha látod a lángoló tengereket és a fagyott égboltokat, akkor érted meg a természet erejét. Csak amikor találkozol a korrupt politikusokkal, a művészetek önzetlen támogatóival és a brutális despotákkal, akkor látod meg a társadalom igazi arcát. Csak amikor behatolsz a Galaxis ismeretlen szektoraiba, szembetalálkozol idegen szörnyekkel, berepülsz egy üstökös csóvájába, és fejest ugrasz valamely véletlenül kinyílt portálba, akkor ismered fel az Űr végtelenségét.

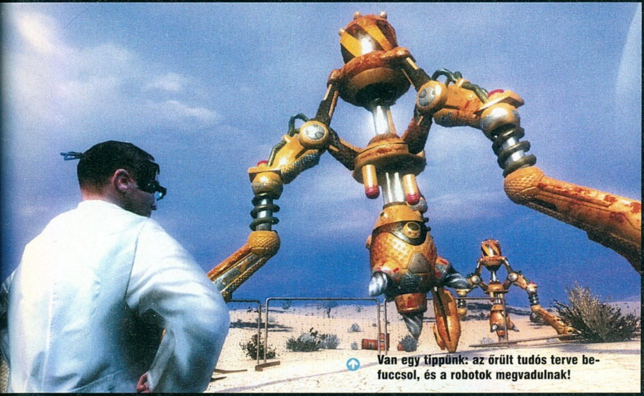
ŰRKOKTÉL

A fenti epikus szavakkal indul az ukrán srácok új, nagy lélegzetű projektje. Bizony, termetes fába vágták fejszéjüket, hiszen egybegyúrták számos kedvenc játékuk legjobb elemeit, hozzákevertek jó pár népszerű játékstílust, és felöltöztették modern, látványos gúnyába. Az eddig látottak alapján mindez ráadásul össze is állt!

A játék egy FPS/RPG/űrszimulátor koktél, és leginkább úgy tudom lelki szemetek elé varázsolni, ha azt mondom rá: egy sci-fi témájú Oblivionról van szó. A sztoriról keveset tudunk, nagyjából annyi az eddigi infó, hogy az emberiség az „újabb tégla a falban": amikor végre elérjük azt a technológiai szintet, amelynek hála kiléphetünk galaxisunk határain túlra, rájövünk, hogy bizony jócskán megelőztek minket, és végtelen sok világ tárul szemeink elé, mindenféle idegen népekkel. Hősünk egy fiatal pilóta, akinek titkos problémákat kell felderítenie, evégből keresztbe-kasul be kell járnia a naprendszereket.

A Precursors nyitott és szabad mechanizmusú, azaz oda mész, ahova akarsz, és azt csinálsz, amit akarsz. Lesz egy főszál, amit végig lehet bontani, és rengeteg mellékes, a küldetések száma 250 körül jár. Gyakorlatilag mindazt megteheted, mint a hasonló Oblivionban: beszélgetsz seregnyi NPC-vel, kereskedsz, öltözködsz, harcolsz, fejlődsz. Itt „csak" annyi a különbség, hogy nem egy fantasy birodalom kerül eléd, hanem több galaxis, sok bolygóval, illetve magadon, valamint fegyvereiden kívül saját hajódat is fejlesztheted, és az adás-vétel pedig intergalaktikus lesz, cirka az Elite mintájára...

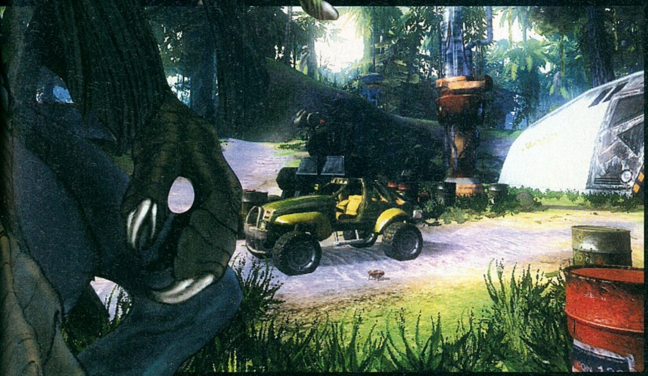
Az idegen világok természetesen rengeteg agresszív idegent is jelentenek


Van egy tippünk: az őrült tudós terve befuccsol, és a robotok megvadulnak!

MODULRENDSZER, CSILLAGFÉNYBEN

A dolog tehát nagyjából úgy néz ki, hogy bepattansz az űrhajódba, és kilövöd magad a mélységbe. Ebben a pillanatban a játék űrszimulációvá alakul át, bár kissé arcade-osabb jelleggel, hogy ne vegye el a kedvét az ilyesfajta címekkel nem túl bensőséges viszonyt ápoló játékosoknak sem. Repkedsz, nézelődsz, és ha kedved van, osztod a népet. Sőt ha azt látod, hogy egy baráti egységet valami rusnya ufó kóstolgat, besegíthetsz a srácoknak, és lehet, hogy később épp ők fognak hasonló módon kirángatni a szutyokból. Egyébként bármely űrhajóhoz dokkolhatsz, és annak belsejében is tovább vitézkedhetsz, lehetséges tehát, hogy egy idegen létforma technológiáját ily módon birtokba vedd. Aki viszont nem akar sokat keverni, és van határozott úti célja, igénybe veheti a hipertérugrást, így rohangálhat a csillagrendszerek között is.

Miután eleget kavircoltál a csillagfényes semmiben, előbb-utóbb belefutsz egy planétába, ahol leteszed a járgányt, és nekivágsz a felfedezésnek. A fejlesztők nagy örömmel tekintették ezt a részt motorjuk kiállítási csarnokának, épp, mint a Galaxis útikalauzban Magrathea lakói saját bolygógyárukat. Lesznek sivatagos terepek, melyre kíméletlenül tűz a nap, aztán jégbe fagyott világok, ahol térdig gázolsz a hóban, majd buja dzsungelek, vagy épp ősi civilizáció elhagyott városai, égbenyúló, fura építményekkel. Természetesen mindegyiken más-más faunát találsz, így az ellenségek változatosságára sem lehet panaszunk. A bolygókat nemcsak gyalog, de számtalan közlekedési eszközzel is bejárhatod, vezethetsz autóféléket, helikoptereket, tankokat, mechwarrior-féle lépegető gúnyákat, és más efféléket. A belső nézetű akciókban két fő hangsúly van. Egyrészt maga a harc, itt az ellenfelek oldalán fejlett AI-t találunk, nálunk pedig korrekt sebzésmodellt. Másrészt a fegyverzet – a hagyományos megoldásokat után (gépfegyverek, pisztoly, puska, gránátok) organikus jószágokat is tartalmaz! Már a csatakés is egy nagy, fűrészes orrú valami. Van aztán polipszerű lény, mely rácsavarodik az alkarodra, és jófajta elektromos kisülést bocsát ki magából. A „rakétavető" is egy ilyenfajta egyed, bogárfélékkel kell táplálni, hálából jókora biomassza lövedéket köpköd nagy távolságra.



SZÍNES, SZAGOS, MI KELL MÉG?

Persze ami igazán látványos, az a játék külcsíne. A stúdió saját erőművének következő generációs verziója, a Vital Engine 3 dolgozik a háttérben, természetesen a szokásos elemekkel (motion-blur, HDR és társaik). Ez a változat lényegesen fejlettebb, mint a Boiling Pointban használt elődje, nagyot javult a fizika, főleg a járművek tekintetében, és a környezet is jobban és impresszívebb módon szétrombolható. Amit eddig láttunk, valóban meggyőző volt, persze mindez majd élesben fog bizonyítani, ha...

Nagyjából ennyi lett volna az összefoglaló. Még egy információ: a srácok jelenleg a szólista módra fókuszálnak, de igen szeretnének egy kooperatív módot is beépíteni, ha lesz erre idejük. Ha meg nem, az sem baj, végül is az Obliviont is „elviseljük" úgy magában...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	BEFUTHAT

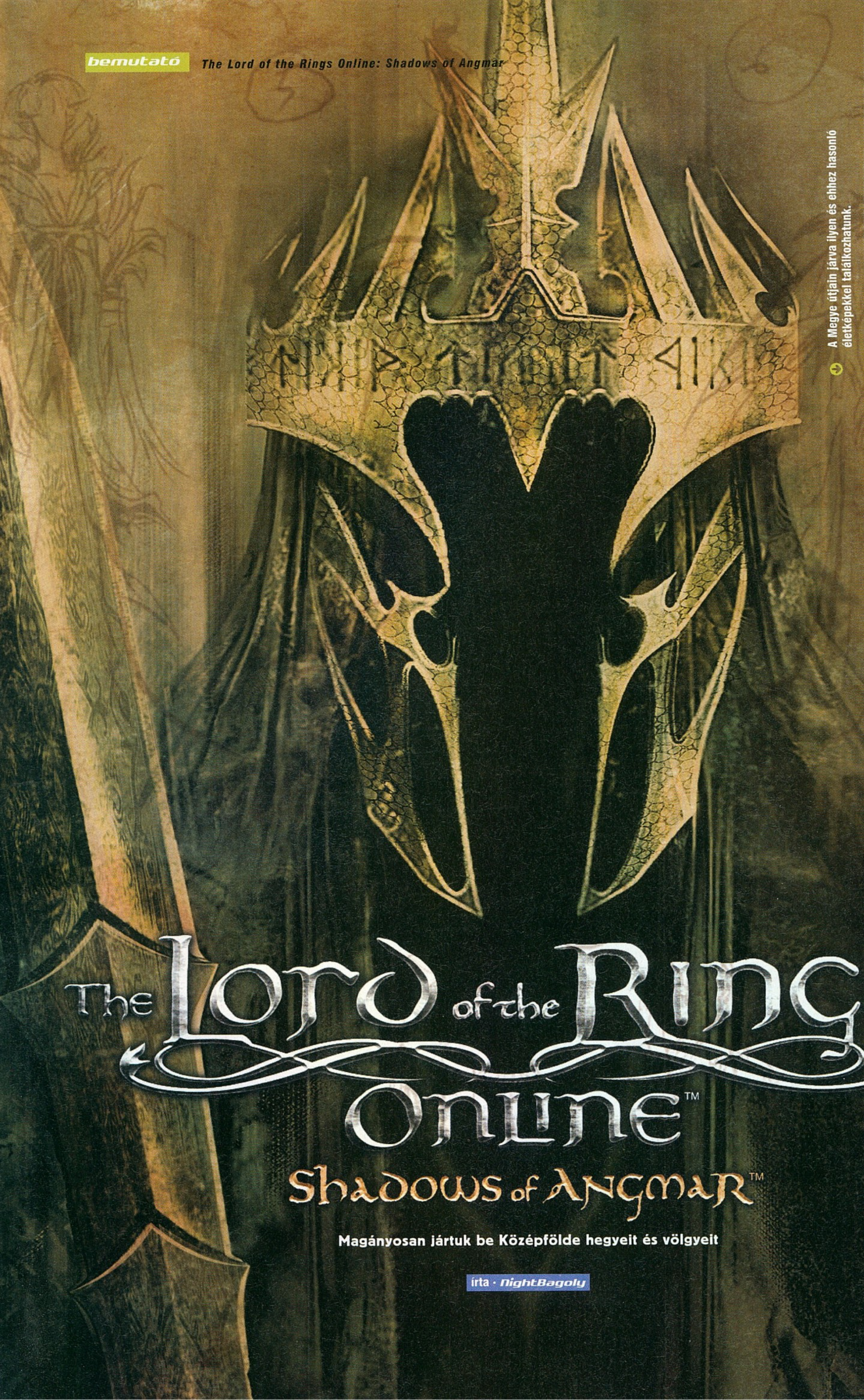
Nagy fa, kétségtelenül. Ha kivágják, kaszálnak, ha nem, rágondolni is rossz. Sok stílus, remek múzsák, szabadság, ez jó. Ám hogy összeáll-e mindez, sikerül-e megtalálni az egyensúlyt, és minden csavar a helyére kerül-e - nos, ez az igazi kérdés...

XREDENC

PRO: Látványos és ötletes, millió játékelemet kevertek össze, remélhetőleg egységes egésszé

KONTRA: Kérdéses, hogy az egyes stílusok között sikerül-e egyensúlyt teremteni...

2007. IV.

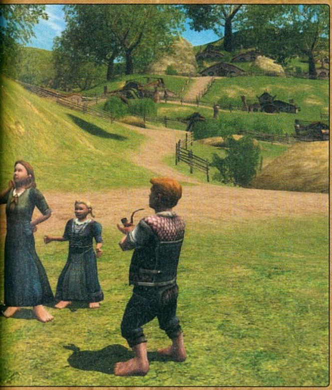


The Lord of the Rings Online™ Shadows of Angmar™

Magányosan jártuk be Középfölde hegyeit és völgyeit

írta · NightBagoly

A Megye útjain járva ilyen és ehhez hasonló életképekkel találkozhatunk.



Hatos szintű hobbit énekes hős... no nem baj, falura jó lesz...

Grath egy esős délutánon megkérdezte, rajongok-e A gyűrűk uráért, hirtelen nem tudtam mit mondani. A rajongás szóról a legtöbbünknek a koncerteken üvöltő és sikoltó fiatalok hordái jutnak az eszébe, ami pedig köztem, és Tolkien univerzuma között van, az túllép ezen: a trilógiát és a hozzá szorosan kötődő regényeket évente egyszer átolvasom, baráti beszélgetéseknél pedig gyakran újra és újra előkerül a téma. Éppen ezért is voltam szkeptikus, amikor kiderült, hogy kedvenc szerkesztőm azért tette fel a kérdést, mert keresett valakit, aki kipróbálná a Turbine új MMORPG-jét, ami Középföldén játszódik.

EGY GYŰRŰ MIND FÖLÖTT

A szkepticizmus talán érthető: aki látott már online szerepjátékot, nehezen tudja elképzelni, hogy egy Tolkien világán játszódó darab bármilyen módon is hű lehet a könyvhöz, vagy a milliók által méltán tisztelt univerzumhoz. Azt, hogy a Shadows of Angmar az lett-e, most még nem árulom el, hiszen akkor mi értelme volna tovább olvasni? Inkább térjünk ki a külsőségekre, amelyek alapján ma a legtöbben meghatározzák, hogy megvesznek-e egy adott terméket.

Ilyen szempontból a LOTR Online nem vall kudarcot. A karaktergenerálásnál szemügyre vehetjük a játékosmodelleket, amelyek ugyan közelében sincsenek az egyjátékos kalandokat felvonultató szerepjátékoknak, ám mégis, MMORPG-fronton igencsak kellemesen festenek. Ezután, kevés töltési időt követően – a program ugyanis pokoli gyors, nyugodtan lehet mindent maximumra pakolni, a látvány nagyon hamar előmászik átlagosból lenyűgözővé – máris Középföldén találjuk magunkat, egy másoktól elzárt településen, ahol is egy tutorial keretében megismerkedhetünk a kézenfekvő irányítással.

Ja igen, tehát maga a grafika: le a kalappal a Turbine előtt. A játék technikailag talán egy kicsit elavult – kevéske poligon, itt-ott elnagyolt textúrák lapulnak – de ezt remekül alkalmazott modern effektekkel, és valami bődületesen művészi színhasználattal úgy elfedik, hogy senkit sem fog érdekelni. Napnyugtakor a környék vörösre festődik, éjszaka a csillagok fényében minden szürkévé, félelmetessé válik, hajnalhasadtával pedig a világ lassan újra megtelik színekkel: talán a képekből nem jön át mindez teljesen, de élőben, az erdőket, dombokat járva vitathatatlan lesz: bizony eszméletlen jól fest a cucc! A különböző területeket markáns stílussal különítik el, e mellé pedig használnak bloomot dögivel, így érve el azt, hogy a külső afféle meseszerű érzést kelt. Látótávolság terén sem lehet okunk panaszra, a stílustól már-már kötelezőnek tekinthető kopárságnak nyoma sincs, mindig van egy fa, egy bokorcsoport, ha pedig végképp pusztát szeretnénk látni, a szélben hajladozó, virágokkal tarkított fű még itt is alapkövetelmény. Apropó, stílus: Tolkien helyszínei már-már hihetetlen módon kelnek életre. A Megye zöldje, Bri szürkesége, Magányország kihalt hangásai, Völgyzugoly rejtett mélysége egyszerűen letaglózó – élmény végigjárni Frodóék útját. Valamikor a World of Warcraft megjelenésének idején vált trenddé, hogy az internetes szerepjátékok kötelező technikai elmaradottságát művészi ambíciókkal rejtik el és ez a mutatvány a Turbine csapatának is tökéletesen sikerült. A zeneszerző mindent megpróbált, hogy lépést tartson a technikai stábbal, azonban ő alulmaradt a filmmel szemben, amely összehasonlítás még akkor is adja magát, ha észben tartjuk, hogy a játék nem azon alapul.

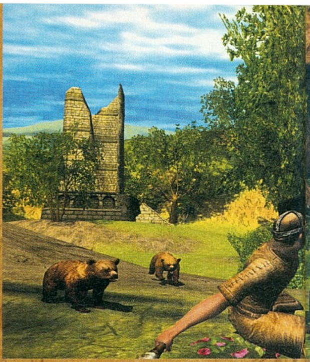
A bétaverzió alapján a Shadows of Angmar egy klisékkel teli, korrekt iparosmunka játék lesz!

Frodóék nyomán haladva megpróbálhatjuk kifosztani a Sírbuckákat is

CSINÁLD-MAGAD MMO

Szóval a játék külseje bőven több, mint elégséges, akkor már „csak" maga a játékmenet az,

A jó öreg Nightbagoly egy ilyen férfias nevű karakterrel rótta Középfölde rónáit

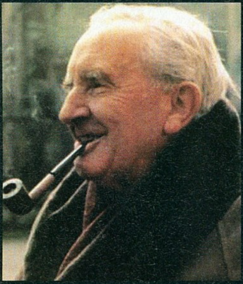


ami hibázhat. Itt vagyok igazán bajban, de megpróbálom a lehető legobjektívabban lefesteni nektek a Shadows of Angmart. Karaktergenerálásnál tudatosulhat bennünk, hogy itt és most elfelejthetjük a koszos orkokat, goblinokat, és bizony egy Nazgul parti lehetősége is zéróra csökken: a programban csak és kizárólag a szabad nép tagjai közül választhatunk magunknak hőst: tündék, törpék, hobbitok, és emberek népesítik be a vidéket. Innentől fogva már csak a kaszt kiválasztása van hátra: ahogyan azt már megszokhattuk, a Lord of the Rings Online is foglalkozás-központú szerepjáték, tehát az elején választanunk kell magunknak egy foglalkozást, ami aztán végigkísér minket a kalandozásaink során. Ezek a következők: Champion (gyakorlatilag a harcos, üt, mint a buszkerék), Guardian (a paladin rokona), Captain (tipikus támogatóharcos), Burglar (a zsivány, két karddal), Hunter (távharcos, íjakkal operál), Minstrel (afféle bárd, zenéjével bátorít és gyilkol) valamint a Lore-Master (ami tulajdonképpen ötvözete a mágia nélküli mágusnak, és a WoW-os hunter keveredésének). Természetesen minden fajnak meghatározott választásai vannak, már ami a kasztokat illeti, egy törpe soha sem lesz betörő, míg egy hobbit soha sem lesz Lore-Master, de tulajdonképpen ez is magától értetődő, hiszen szinte minden tradicionális MMO-játékban így van...

Figyelem, kedves olvasóim, elhangzott a kulcsszó: tradicionális MMO, jegyezzük meg. A játékmenet gyakorlatilag semmilyen újdonságot nem fog tartalmazni, már-mint azoknak, akik valaha játszottak már online szerepjátékkal: első szintről, minimális képességekkel és egy törött kapanyéllel indulunk, majd elkezdünk küldetéseket megoldani, fejlődünk, egyre több és több új harci fejlesztést vásárolunk a kasztunk képzőjénél, majd folytatjuk a missziók végrehajtását, hogy még táposabbak legyünk, egy szó, mint száz, azt csináljuk, amit az összes MMORPG-ben szoktunk. Jómagam több karaktert is kipróbáltam, de végül is leragadtam egy félszerzet minstrelnél, aki már magának szabta a felszerelését, főzött, sőt, a földmíves munkát sem vetette meg. Hála a jó égnek nevesített, a könyvből ismert szörnynek nem futottam neki – leszámítva pár orkfajzatot – úgyhogy még nem sikerült teljesen lerombolni az illúzióimat. Természetesen a cikk előtt nekivágtam a vidéknek, és bejártam Frodóék útját: elszöktem a megyéből, eljutottam az Öreg Erdőbe, sőt megbámultam messziről Széltetőt is.

J.R.R. Tolkien

John Ronald Reuel Tolkien 1892. január harmadikán született, Bloemfonteinban. Édesapja és édesanyja korai halála után egy katolikus pap gyámsága alá került, rengeteget tanult, míg végül Oxfordban kötött ki – már ekkor is elképesztő módon rajongott a nyelvekért, legyenek azok igaziak, vagy éppenséggel kitaláltak. Az első világháború ideje alatt rengeteg barátját elvesztette, ezért az írásba menekült – azonban az első, igazi Középföldén játszódó regényre egészen 1937-ig kellett várni, ekkor jelent meg A Hobbit, amelyben először mutatkozott be a nagyközönség előtt Tolkien fantasztikus világa. E között, és A gyűrűk ura között azonban 17 esztendő telt el: a trilógia 54-es megjelenésétől kezdve azonban a földkerekség talán legismertebb fantasy-regénye. 1973. szeptember 2-ai halála óta neve szerte a világban ismertté vált, legutóbb a hihetetlenül népszerű filmtrilógiának köszönhetően.



The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

ÚJÍTÁSOK

Három érdekesség van azért: az egyik az úgynevezett történet-küldetések, amelyekben egy, a többi játékostól elzárt területen előrébb lendítjük a program sztoriját. Ilyenkor találkozunk nevesebb karakterekkel – a regényekből, példának okáért – és bizony alaposan megdobják a hangulatot. Bár ezeknek a kivitelezése kissé fapadosnak tűnik olyan klasszikusok után, mint mondjuk az Oblivion, de valahogyan mégis kellemes érzés előre alaposan eltervezett misszión belül mozogni: Arcsetet lerohanták a gonosz emberek, Vándor egyik barátját át kell vezetnünk egy sötét táboron, és még sorolhatnánk napestig, ezekből tömérdek akad.

Az egyetlen komoly gond az volt, hogy igen kevesen voltunk a bétaszerveren, így a második extrát, a különböző, csoportalapú hatásokat nem nagyon volt alkalmam tesztelni: ekkor a szövetség tagjai közös erőbedobással különböző, csak így elérhető képességeket alkalmaznak, például gyógyítják egymást, vagy egy igazán átütő támadást visznek be.

A harmadik, eddig máshol nem látott ötlet a monster-play, ami tulajdonképpen a PVP-t helyettesíti. Ha karakterünk eléri a tizedik szintet, szerezhet magának egy „alternatív karaktert" – nevezzük szörnynek – amellyel aztán fejlődni kezdhet. Ilyenkor egy elzárt területen jelenik meg, ahol vad gyepálásba kezdhet a többiekkel szemben: ez a bétában még igen csak instabil volt, tehát erről nem tudok érdemlegesen nyilatkozni, becsülendő, hogy a fejlesztők nem eresztették rá Középföldére a gonosz karaktereket, de mégis megadták nekik az egymás elleni harc lehetőségét.

Money

A LOTRO olcsóbb lesz, mint a legtöbb fizetős MMO, hisz csak havi 10 dollárba fog kerülni. E mellett örökös tagság is váltható 200 zöldhasúért.

FUSSATOK, BOLONDOK!

Küldetések terén mindenesetre nem lehet okunk panaszra: gyakorlatilag minden második NPC ad valami feladatot, ezek azonban legtöbbször kimerülnek a „keresd meg, ölj meg belőle százhúszat, hozd vissza a lábait" kalibernél. Időnként érződik, hogy valamelyik fejlesztő kreatív vénáját is megvillantja, ezt azonban észrevették a többiek is és gyorsan elszúrták: a Megyében való levélhordás, kerülgetve a figyelő hobbitokat például zseniális, mármint úgy elsőre, de gyakorlatilag minden postahivatalnál megkapjuk feladatnak, úgyhogy hamar elvész a varázs. Van pár remek ötlet, de egyrészt a harc szokás szerint passzív (nyomkodjuk a képességeinket megjelenítő ikonokat), másrészt meg gyakorlatilag mindent láttunk már máshol. A legnagyobb gond azonban továbbra is a rengeteg üresjárat: a hatalmas bejárható területeket gyalog közelíthetjük meg, egy-egy küldetésnél pedig néha negyed óra is azzal telik el, hogy megkeressük az adott célpontot.

Apropó, célpont, na itt veszíti el a játék a középföldei hangulatot. Kilépünk Bríből, és milliónyi farkas kóborol, hogy megfelelő tapasztalati szinttel lássa el a kezdő karaktereket, a Megyében még egy ötödik-hatodik szintű karakterre is veszélyes vaddisznók rohangálnak, egy szó mint száz, köze sincs a dolognak a regényhez. Emlékeztek? Bilbó például farkasokat először élőben A Hobbitban lát, amikor a wargok felkergetik egy fára, itt meg a falu mellett özönlenek a szörnyek. Az elérhető 50-es szintlimitnek hála mindenesetre kihívás akad dögivel, jómagam az újrakezdés vad híveként mindössze 15. szintig jutottam – többször – még a közelében sem voltam a tűznek. Ha esetleg elhalálozunk, nem probléma: feléledünk a közeli kőkörnél, bár kissé gyengülünk, hiszen annyira örülünk a viszszatérésnek, hogy nem vagyunk képesek 100%-ig kihasználni képességeinket – minél többször kerülünk közel a teremtőhöz, annál tovább tart ez az állapot. Természetesen akadnak békés szakmák is, ezt is sikerült egy kicsit megkavarniuk a fejlesztőknek, de ez sem számít kiemelkedőnek: ellentétben a legtöbb MMORPG-vel, itt nem egy, hanem egyből három foglalkozásunk lehet, amelyeket a program együtt kínál fel: felfedezőként például varrhatunk, fát vághatunk és bányászhatunk.

Végére értem a megadott helynek, úgyhogy már csak egy konklúzió marad hátra: már pedig ebben az esetben ez igen nehéz. A LOTR Online nem lett (illetve lesz, hisz csak áprilisban jelenik meg) rossz játék. Persze, ahogyan az várható volt, kilóg a regény árnyékából, ám mégis... valahogy élvezet vele játszani, legalábbis azoknak, akik még nem látták testközelből MMORPG-t: a stílus veteránjai ugyanis hamar kiismerik, és onnantól fogva oda az újdonság varázsa: mert hiába járhatjuk be a trilógia vadregényes tájait, ha e mellé klasszikus, és unalomig ismert játékmenet társul.

Rögös út

A játék meglehetősen nehéz múlton van túl, hiszen eredetileg – igaz, egy teljesen más csapat, más ötletekkel – 1998 elején kezdték el fejleszteni. A kiadó a Sierra lett volna, és az első filmmel együtt jelent volna meg. Ebben volt pár hajmeresztő ötlet, ilyen volt például az örökhalál intézménye – a csatában elhullott karakterek azonnal, végérvényesen törlődtek volna. A Sierra végül majdnem becsődölt, a projektet lelőtték, és csak 2003-ban támasztották fel újra. Az akkor még Middle-Earth Online néven futó fejlesztés már a Turbine műve volt, de a sorozatos késések miatt (2004 vége volt a tervezett megjelenés) végül közös megegyezéssel szakított a fejlesztő és a kiadó Vivendi. Jelenleg a Turbine a kiadó, csak a terjesztést végzi a Codemasters (illetve Amerikában a Midway).

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK		95%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Ez egy minden ízében becsületes iparosmunka-szintet hozó MMO szerepjáték. Talán valahol mélyen még lelke is van, csak éppenséggel ezt nehéz észrevenni a stílustól már megszokott klisék sűrű tobzódása miatt...

NIGHTBAGOLY

PRO: Kellemes grafika, korrekt gépigény, jó zene, és persze Tolkien világa

KONTRA: Nincs igazán kiemelkedő része, az egész egy afféle sablon-MMORPG lett...

2007. II.

A szövetségek (azaz klánok) egyenköpenyt is varrhatnak maguknak

pcguru

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára:

9966 FT

MIT KELL TENNED:

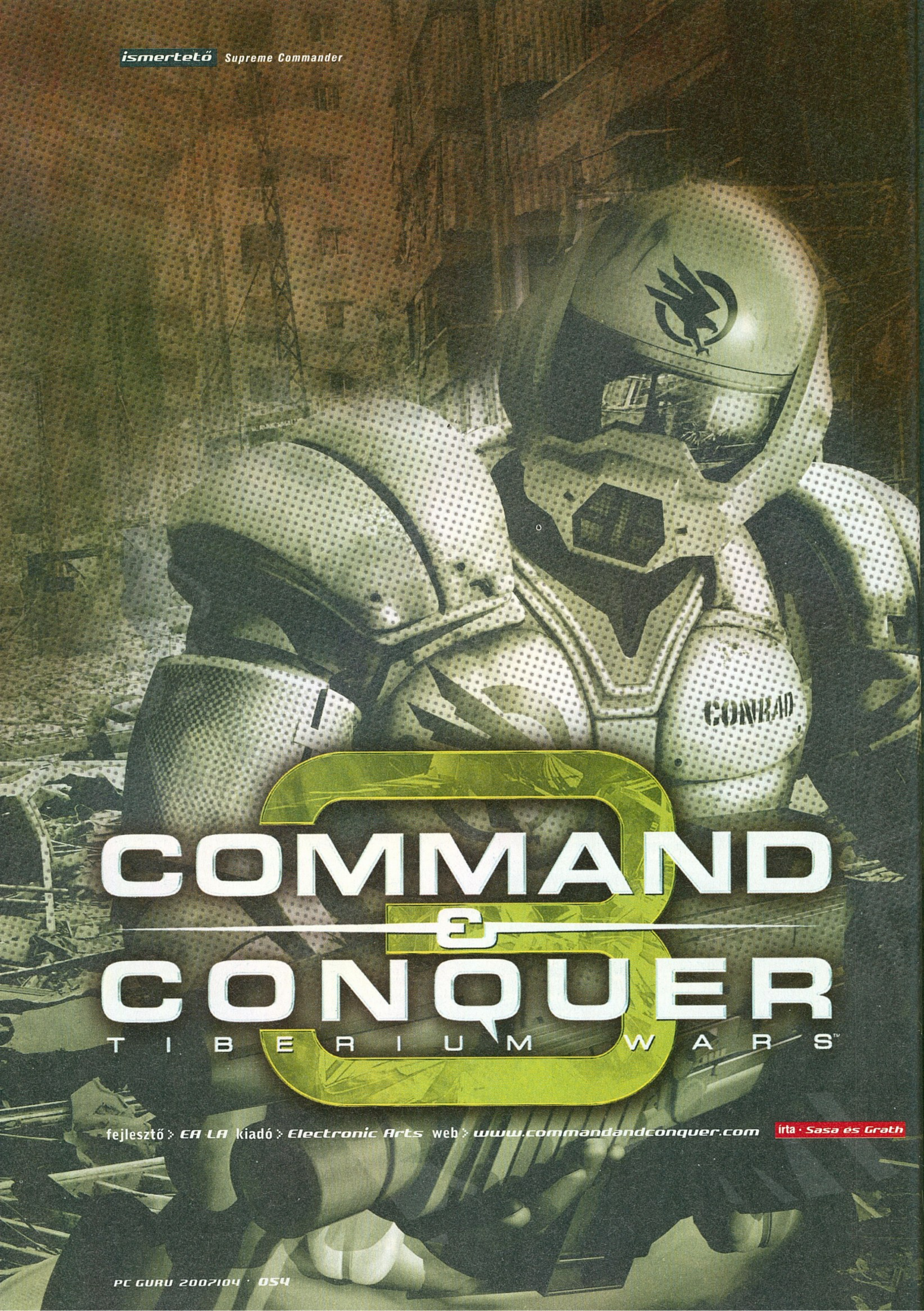
1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A március 31-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés 2007/05-es lapszámmal indul. A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!
Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS:
PCGURU.HU/ELOFIZETES

VÁLASZTHATÓ EA JÁTÉKAINK:
battlefield 1942 WW Anthology
armies of exigo
battlefield vietnam
black&white2
CNC generals deluxe Edition
the suffering: ties that bind
fifa06 (magyar felirattal)
fifa manager06
the godfather: the game
harry potter and the goblet of fire
loft: battle for middelearth2
nhl06
madden06
mohaa: warchest
mohaa: pacific assault
nfs: most wanted
rise and fall civilizations at war
nba live06
lotr: return of the ring
sim city 4 deluxe edition
the sims ep pack classic1 (unleashed, superstar, house party)
the sims ep pack classic2 (hot date, makin' magic, holiday)
the sims deluxe edition
tiger woods pga tour 06
új játékok!
pcgea_0704



fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts web > www.commandandconquer.com

irta · Sasa és Grath

A tavalyi E3-on leesett állal figyeltem az EA zárt ajtók mögött zajló demonstrációját, amelynek középpontjában régi nagy kedvencem, a Command & Conquer legújabb epizódja állt. Az akkor még igen kezdetleges állapotban lévő játékról szinte semmi konkrétumot nem tudtunk meg, de mindenki számára világossá vált, hogy elképesztő grafikájában új etalont üdvözölhetünk majd. A kérdés már csak az maradt, hogy a grafikus motor felturbózása mellett képes lesz-e valami újat, forradalmit nyújtani az új C&C. A szerkesztőségbe lapzárta előtt beesett tesztpéldány minden kérdésünkre megadta a választ...

Sajnos – vagy éppen szerencsére – a C&C3 szinte semmi játékmenetbeli újdonsággal nem szolgál. Ez a mondat ugyan sokakat elriaszthat, ám aggodalomra semmi ok: a játék ugyanis nagyszerű, bátran kijelenthetjük, hogy az utóbbi évek egyik legjobbjával van dolgunk. Furcsa megállapítani, de jelen esetben úgy érzem, hogy a sorozattól megszokott és elvárt egységek, taktikák, szuperfegyverek, kezelés leheletfinom polírozásával többet sikerül kiegyensúlyozni a fajokat, és hogy hangulatában illeszkedni fog-e mindez a C&C univerzumba.

MESÉLGETÜNK

A történet a sorozathoz pompásan illeszkedik – vagyis meglehetősen banális: a GDI emberszerető és végtelenül jó, a Nod vakon megy klónozott vezére Kane, és annak ördögi tervei után, az idegenek meg jószerivel csak pusztítani akar-

Akciódús jelenetekben most sem lesz hiány, a tempó a régi szép C&C-s időket idézi

értek el a készítők, mintha belefogtak volna valami szokatlan, a sorozattól elrugaszkodott, új játékelemekkel teleerőltetett folytatás elkészítésébe. A C&C3 elindítása után a játékos azonnal otthonosan mozog a játékban, és miután magához tért a látványvilág okozta sokkból, rendre felfedezi az apró finomításokat, majd miután a GDI és NOD kampányt kivégezte, nekiesik az idegen faj végigjátszásának.

Apropó, új faj! Hát igen: a készítők az utolsó pillanatokig jól titkolták, hogy az idegenek pontosan honnan is jönnek, milyenek, ám pár hónappal ezelőtt lerántották a leplet a Scrin névre keresztelt, korábban már itt-ott feltűnt bagázsról. A megjelent képek alapján tisztán látszott, hogy a grafikusok itt is kitettek magukért, a kérdés csupán az maradt, hogy mennyire

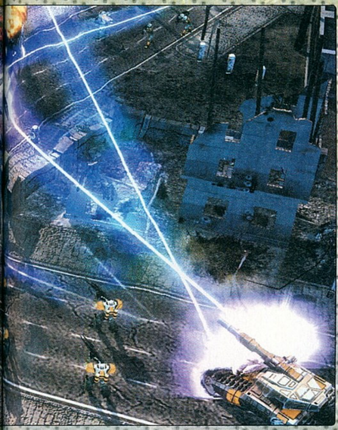
No.1 PC GURU

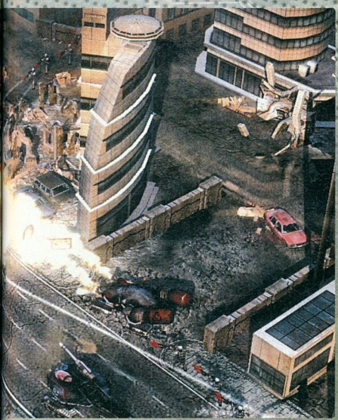
demo a DVD-n!

Rts-rajongók kellemes dilemmája: Supreme Commander vagy C&C3?

nak, a Földet elemészteni, lakóit kiirtani. Aki esetleg nem ismerné ezeket a társaságokat, bőségesen talál róluk információt a Guruhoz mellékelt kis C&C-bibliában, itt erre nem is pazarolnám a helyet.

Megdöbbentően látványos grafika kellemesen alacsony gépigény mellett – le a kalappal!





Ha maga a sztori önmagában nem is túl erős, a hangulattal és az egyes küldetésekkel nincs baj, sőt! Az egységek, a pályák, a küldetések felépítése mind-mind a régi klasszikusokat idézi – az első négy-öt küldetés például ezúttal is hihetetlenül könnyű. A küldetések között van minden: védekező és támadó jellegű, nyugodtan építkezős, vagy időre kommandózós, fogunk kísérgetni, és lesz ahol egyetlen épület felhúzása már a győzelmet jelenti. Ráadásul, ahogy a Supreme Commanderben, a pályák itt is egyre nagyobbak. Például egy brazil küldetésben, ha túléljük az első rohamot, és elpusztítjuk az északi kis GDI bázist, meghyílik a pálya jobb oldala, és újabb megsemmisítendő objektumok – esetünkben három orbitálisan nagy ágyú – tűnnek fel. Ha eljutunk a délen levő vízpartra, kapunk egy

Most először játszhatunk a GDI és a Nod mellett az idegenek ellen, és az ő oldalukon is!

másodlagos küldetést: az ott horgonyzó anyahajót kell elsüllyesztenünk, amihez viszont nem árt megtisztítani a terepet a légvédelemtől, hogy a bombázók könnyedén elvégezhessék a munkát. Az elsődleges és másodlagos feladatokat apró ikonok jelzik a játéktéren, és bár utóbbiakból jó sok van, és a megoldásuk néha nem egyszerű, kicsit sajnáltuk, hogy megoldásukért semmiféle jutalom nem jár. Legalábbis értelmes jutalom nem, mert az igaz, hogy a küldetés értékelésekor a kapott kitüntetésben külön sáv jelzi, ha mindent megoldottunk.

TIBÉRIUM AZ ÉLET SÓJA

A C&C3 abban is a régi epizódokat idézi, hogy nincsenek építő egységek, hanem a – szintén az első részeket idéző módon – jobb oldalon levő menüből, a minitérkép alatt levő kis menüben lehet az objektumokat megrendelni, majd ha elkészültek, kirakhatjuk őket a már meglevő épületek környékén. A távoli helyekre ezzel a taktikával nem lehetne eljutni (ezúttal nincs fal, amivel olcsón el lehetne „vinni" a bázist a térkép másik végébe), ezért aztán a központi épületté szétnyíló járművek most is igen fontosak, és a taktika alapvető részei. A térkép alatti menü egyébként hihetetlenül jól működik – bárhol vagyunk a pályán, felügyelhetjük a gyártást minden épületünkből, egyszerre építhetünk akár három eltérő épületet, két védelmi tornyot, és szórhatjuk ki az egységeket 18 épületből!

Merre tovább?

Az Electronic Arts a minap bejelentette, hogy megvette a Crysisban bemutatkozó grafikus motort, a CryEngine 2-t. A cégtől kiszivárgott, kétes megbízhatóságú hírek szerint máris egy C&C világban játszódó FPS játékot készül vele az EA Los Angeles-i óriásstúdiójában. Az első ilyen irányú próbálkozás, a Renegade anno csúfosan megbukott, de mi azért örömmel vennénk, ha tényleg megpróbálkoznának vele még egyszer, mert fantázia bőven van az ötletben.

A stratégiai játékok történelmének egyik legnagyobb klasszikusa éled fel hétéves hallgatás után

Scrin

A Tiberium Warsban végre fény derül a C&C sorozat legnagyobb titkára: kik a rejtélyes földönkívüliek, akik a tibériumot a Földre küldték, mit akarnak tőlünk, és sikerülhet-e lebeszélnünk őket a bolygónk további hasznosításra történő átvételéről?

Egyébként túl sok épület, egység nincs, olyan 15-18 van minden fajnál, és ebbe már beleértendők a tibériumot, az egyetlen nyersanyagot (az áramra persze oda kell figyelni!) begyűjtő harvesterek meg a szállítójárművek is. Az ismerős népeknél különösen formabontó új egységek nincsenek, bár pár újdonságot, vagy legalábbis kibővített funkciót, új fejlesztést mindenhol találni fognak a régi rajongók. Megvannak a mamut tankok és az orca repülők, és a Nod kommandós hölgye is, aki néhány szintnyi fejlődés után egyetlen kék lézercsapással képes egy egész szakasznyi gyalogost kiirtani. Találkozunk az ismerős lépegetőkkel és lángszórós tankokkal, vannak önmagukat felrobbantó fanatikusok, láthatatlan tankok, és persze az ellenséges épületeket elfoglaló mérnökök sem hiányozhatnak – utóbbiak most is rengeteg mocskos taktika központi elemei lesznek.

A Tiberium Wars a sorozat egyértelműen legélvezetesebb darabja!

Itt jönnek képbe az idegenek, akik viszont ugye teljesen újak, és egységeik is kellően eredetiek. A harci figurák teleportkapukból lépnek elő, és már alapvető gyalogoselhárító „katonájuk” is egy kupac repülő piócára hasonlít. Később lesznek vadállatszerű járműveik, pajzzsal körbevett repülőik, és az egyik legtáposabb különleges képességként még egy kör alakú, lassan, de halálbiztosan haladó anyahajót is idézhetünk. Az eddigi multis küzdelmek alapján az idegenek kicsit erősebbeknek tűnnek, mint a többiek, hiszen ezeken a térképeken nincs tibériumhiány, így a némileg drágább egységeket bőven ellensúlyozzák a tibériumhoz kötődő kisebb-nagyobb előnyök: nem kell silókkal vacakolni (végtelen tibériumot tudnak tárolni), nem sebzi őket a zöld kristály, és még a tibériummezők regenerációját is fel tudják gyorsítani egy épülettel.

Ha már előbb a különleges képességeket említettem: ezúttal a Generalstól eltérően nem vehetjük-választhatjuk, hanem a különféle épületek felhúzása, esetleg egy-egy találmány elsajátítása után kapjuk őket. Elég erősek, bár szerencsére nem képesek – legalábbis multiban – csatákat eldönteni, mint a Generalsban, így is sűrűn használtuk őket; bár azt nem árt tudni, hogy itt bizony pénzbe kerülnek. A három nációnál van egy-egy területre ható, végtelenül durva pusztító szuperképesség is.

Red Alert 3?

A C&C sorozat világában, de egy másik alternatív idősíkon játszódó Red Alert sorozat sem ért még véget, ha hihetünk a pletykáknak. A Red Alert 3-at már 2004 decemberében bejelentették félig-meddig hivatalosan - igaz, a hírt világgá kürtölő EA-s producer utána rövid úton távozott is a cég kötelékéből...

A GDI ionágyújának, a Nod atombombájának, és a Scrin feketelyuk-fegyverének aktiválása csak öt perccel a megfelelő épület felhúzása után lehetséges, és csak egy lehet ezekből – így aztán nem lehet atomot „spammelni”, mint a Generalsban.

MULTIBAN MINDEN KICSIT MÁS

Bár a multiplayer összecsapásokhoz találtok néhány tippet a kiskönyvben is, arra mindenképpen kitérnék, hogy ezen a téren is nagyot alakít a játék: a tempó kifejezetten pörgős, az AI változatosan küzd (még különféle stílusokat is beállíthatunk nekik), és pályából is van elég sok. A taktikázás és a legfeljebb nyolc játékos számára elérhető online vérengzések közel sem jelentik a multis jellemzők felsorolásának végét – a BattleCast nevű rendszer rengeteg pluszt jelent. Alapból megkapjuk a klánok alapításának képességét, milliónyi statisztika rögzítésével, toplistákkal és barátlistákkal. Egyelőre még nem elérhető a Spectator nevű kis program, amellyel meccseinket kisugározhatjuk az éterbe, és akinek kedve van, élőben nézheti, mintha csak egy visszajátszás lenne; sőt még kommentátort is ki lehet jelölni, aki a többiek számára irányítja a kamerát, és elemzi az eseményeket. Ez a weboldal alkalmas lesz meccsek időzítésére, a küzdelmek előtt emailben értesít minket a program, és persze komplett bajnokságokat is megrendezhetünk pár kattintással – legalábbis ez az ígéret, hiszen a megjelenés előtti tesztverzió átka, hogy ez még nem indult be...

Csak nekünk ugrott be hirtelen a Starship Troopers híres bogaras jelenete erről a képről?

LÁTVÁNY 2047-BŐL

A Command & Conquer 3 legnagyobb erőssége egyértelműen a grafikában rejlik – soha semmilyen stratégiai játék nem nézett még ki így. Az elmúlt napok során többen betértek a szerkesztőségünkbe ahol mindenki azonnal padlót fogott a látottaktól – és szerencsétlen Supreme Commanderrel a C&C3 tesztverziójának beérkezése után már senkinek sem volt kedve játszani. Hiába a nagyszerű játékmenet, a nagy lépték, a hatalmas haderők és a taktikusabb megoldást igénylő stratégiák, ha a hangulat, a lényegesen eltérő egységek és a szemnek gyönyörű látvány a másik oldalra billenti a mérleg nyelvét. A hardcore, az online csatákat éjt nappallá téve vívó megszállottakon kívül a Supreme Commander valószínűleg mindenkit hidegen hagy majd, és a játékboltok polcáról a gyönyörű, jóval kisebb gépigényű – ráadásul magyar nyelvű – C&C3-at veszi le majd. Igen: a C&C végre-valahára hivatalos magyarítást kapott, így minden játékos elveszhet majd az amúgy nem túl bonyolult kerettörténetet felvonultató univerzumban.

A C and C mindig is egyedi hangulatával hódított – ez most sincs másképp!

A hagyományokhoz híven most is minden küldetés (vagy legalábbis minden új hadszíntér) előtt élő szereplőket felvonultató átvezető animációkat látunk. Mindez sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak, és jóval profibb, mint például a Supreme Commanderben használt igénytelen renderek – ám a képeket nézve azért sokszor hiányérzetünk támad. Hihetetlen, hogy az amúgy profi színészek, egy-egy jelenetben milyen szánalmas módon képesek ripacskodni, tönkrevágva ezzel egy döbbenetes renderelt jelenetsort. Mindent összegezve az átvezető mozikkal nincs baj, csak valahogy néha sántít a dolog; ezért cserébe azonban bőven kárpótol a játék grafikája, amibe egyszerűen nem lehet belekötni. Minden egység, tereptárgy, robbanás és hőeffekt ultradurván jól néz ki. Az egészből süt a profizmus és a hi-tech érzés. (Meg is beszéltük tesztelés közben, hogy simán el tudnánk képzelni ezzel a motorral egy jó kis Syndicate-játékot is...). A zene is jól sikerült, bár nem olyan kiemelkedő, mint a grafika – kellemes, de csak akkor tűnik fel, ha direkt erre koncentrálunk. Cserébe a hanghatások és a szinkronszínészek (nem a nagynevűek, hanem akik az egységeknek adnak hangot) abszolút jól lettek megválogatva, így lezoomolva egy csatába, tényleg az ütközetben érezzük magunkat. Ha már a technikai dolgoknál tartunk, még két dolgot kiemelnénk: a megdöbbentően alacsony gépigényt, illetve a menük elképesztően jó designját – minden azonnal elérhető, könnyen be tudunk állítani mindent, ráadásul a töltési-mentési idők is csak röpke pillanatokig tartanak.

Extra

Nem lehet elégszer felhívni a figyelmet rá: az e havi PC Guru mellékleteként a C&C-vel foglalkozó extra DVD-t, és 24 oldalas kiskönyvet találtok!

KANE MEGGYŐZÖTT MINKET

A Command & Conquer 3 nagyszerű játék lett – de azt látni kell, hogy a készítők nem mertek vagy talán nem is akartak kockáztatni. Az atombiztos alapokra építkezve addig finomították a játékukat, míg el nem készítették minden idők legjobb C&C-epizódját. Az új faj és a többszereplős játékmód nagyszerűsége éppen elég volt ahhoz, hogy a legszőrösszívűbb újságírókat is lekenyerezzék vele. A rajongók így végül azt, sőt némileg többet, és sokkal szebbet kaptak, mint amit vártak. Egy nagyszerű, hangulatos és csodaszép RTS-t, ami végre-valahára anyanyelvünkön szólal meg. Nincs mese, ha rajongó vagy, vagy ha imádod a jó kis RTS-eket, a Command & Conquer 3 jelenleg a legjobb választás számodra!

Mikrobi meghegeszti a szembejövőket, mielőtt még kiderülne, egyáltalán ellenségek voltak-e

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Remek RTS lett az új Command & Conquer – és bár legfeljebb a kezelőfelülete jelent újítást, annyira össze van rakva, tökéletesre van polírozva, hogy nem lehet nem imádni. Kezdőktől veteránokig mindenki jól ellesz vele, ennél jobb ajánlólevelet nem is kaphatna!

GRATH

PRO: Csodálatos grafika, remek hangulat, rengeteg ismerős dolog és egy új faj

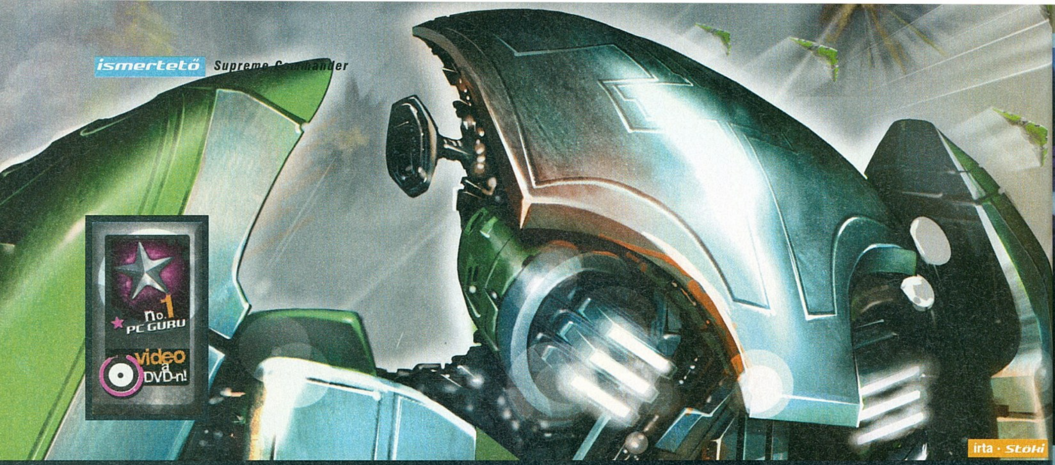
KONTRA: A 90 percnyi átvezető videó jó része ripacskodó színészekkel van tele.

9.3

ÖSSZEGZÉS: A sorozat eddigi legjobb része, erről egy pillanatig nem lehet vita – és azért ez egy legendás sorozat...

GÉPIGÉNY: P3 2GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 6 GB HDD

STARCRAFT	99/
SUPREME COMMANDER	90/
C & C GENERALS	88/



írta · Stöki

SUPREME COMMANDER

fejlesztő > *Gas Powered Games* kiadó > *THQ* web > *www.supremecommander.com*

Mindig öröm látni, amikor egy elfeledettnek hitt klasszikus feltámad hamvaiból, és ismét lenyűgöz kritikust és játékost egyaránt. Remek példa a közelmúltból a Pirates! újrahasznosítása vagy a Sam & Max sorozat – a legújabb üdvöske pedig Supreme Commander, amelyben a Total Annihilation éled újra. A játék címe ugyan nem utal a nagy elődre, de le sem tagadhatná, hogy onnan merít: hasonlók a hibái és erősségei, és ugyanaz a Chris Taylor bábáskodott mindkét játék felett, csak ezúttal nem a Cavedog, hanem a Gas Powered Games istállójában.

Azok kedvéért, akik nem tudnák: a Total Annihilation tíz éve, 1997 végén jelent meg, és korszerűsítette a Warcraft-klónokba belefeledkezett real-time stratégia műfaját. A játék nem a „tíz katonám van, és ha kettő meghal, már nem tudom megcsinálni a küldetést" vonalat erősítette, hanem a „ha száz egységemet lezúzzák, gyártok még százat" felfogást képviselte, és olyan remek irányítással rendelkezett, amilyennel korábban egy stratégia sem. Később megjelent hozzá egy küldetéslemez, és Kingdoms néven fantasy környezetben is kijött egy, az elődnél jóval halványabb folytatásféleség, de az igazi Total Annihilation 2-re hiába vártak a rajongók. Hogy most az egyszerűsítést kedvelő rajongók az összes létező fórumon TA 2-nek becézik a Supreme Commandert, nem véletlen: Chris Taylor legújabb stratégiája egy az egyben Total Annihilation, csak éppen super size menüben.

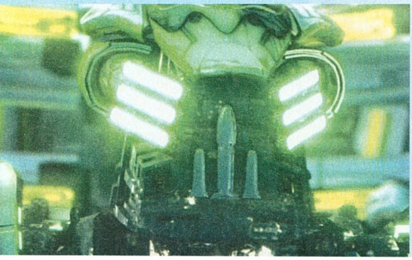
HÁROM FAJ HÁBORÚZIK, 151265. RÉSZ

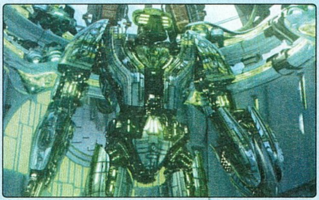
Ez azt jelenti, hogy hasonló hiányosságokkal bír, mint a nagy példakép, mindenekelőtt a legjobb szándékkal is csak közepesnek nevezhető sztorival. A TA annak idején rengeteg kritikát kapott, amiért a története egyetlen mondatban összefoglalható volt: két robotsereg harcol, válaszd ki az egyiket, irtsd ki vele a másikat. Taylor a Supreme Commander beharangozó interjúiban sokat fogadkozott, hogy ezúttal jobban kidolgo-

TA

A Total Annihilation név jogai a koreai Phantagram stúdió birtokában vannak, akik el is kezdtek egy hivatalos folytatást készíteni, de 2004 óta semmi hír a projektről.

Robotzsaru 40. évszázad-beli unokája elég bizalomgerjesztően néz ki





UEF

A földi birodalom a 33. században omlott össze, gazdasági káoszt és anarchiát hagyva maga után. Egy katonai szervezet vállalta magára, hogy rendet tesz a bolygón, ami kisebb polgárháborús közjáték után sikerült is neki – ekkor alakult meg az Egyesült Földi Szövetség, az UEF. A szövetség célja, hogy a többi planétán is véget vessen a háborúknak, akár erőszak árán is (annyira emberi ez a gondolat...), és ellenőrzése alá vonja az univerzum lakható bolygóit. Bár ez szépen hangzik, a másik két faj sztorijából kiderül, hogy az UEF voltaképpen a rosszfiúk szerepét tölti be. A szervezet a ma élő emberek örököse, ennek megfelelően az egységeik között is kevés az idegenszerű elem. A szövetség a földi hadviselés mestere, tankban, lövegekben és nagy hatótávolságú fegyverekben különösen erős. Kísérleti egységei a hatalmas távolságokra ellövő Mavor ágyú, a Fatboy nevű, bármilyen terepen átmászó, saját fegyverzettel és védőpajzzsal ellátott mobil gyár, valamint az Atlantis, egy hatalmas, jól védett, repülőgéphordozó tengeralattjáró.

zott sztorija lesz a játéknak. Az ígéret végül is megvalósult, csakhogy '97 óta az elvárások is nagyobbak lettek. A Starcraft, a Warcraft III (vagy a Rise of Legends és a Paraworld, hogy a közelmúltból is említsek példákat) mellett a Supreme Commander háttértörténete bizony gyengén muzsikál. A távoli jövőben járunk, valamikor a negyedik évezredben, addigra az emberiség kirajzik az űrbe, és minden korábbinál

Jó látni, hogy ezertonnás harci lépegetők ide, pókrobotok oda, azért a hadsereg alkalmaz még szőke cicákat is...

Ebből a nézetből egyenesen a csata sűrűjéig zoomolhatunk minden töltögetés nélkül

hosszabb háborúba bonyolódik. A küzdő felek egyike az Egyesült Földi Szövetség (UEF), amely jó öreg szülőbolygónkat képviselve próbál rendet tenni az univerzumban. Leginkább rájuk zabosak a cybranok, ezek a félig ember, félig gép szer(ke)zetek, ők hozzák a sztoriba a „gépek fellázadtak alkotóik ellen" szálat. Végül az egy kipusztított földön kívüli faj örökségét őrző aeonok (akik szintén emberek) azért harcolnak, hogy mindenki más hagyja békén őket – ők lennének az a fejlett, misztikus civilizáció, ami a Starcraft protossai óta a sci-fi stratégiákban kötelező elem. A háború előzményei szépen ki vannak dolgozva a hivatalos honlapon, csak éppen a játékban nem nagyon látjuk nyomát.
Az intro a már ezerszer látott receptet követi: egy narrátor eldarálja, hogy évszázadok óta dúl a harc, felvillan néhány vágókép a három fajról, aztán a mozi egy csatajelenettel zárul, a legközhelyesebb snittel: egy böhöm harci egység a kamerába néz, majd kilövi az operatőrt. A többi mozi sem jobb, és a sztori a kelleténél sokkal kevésbé szivárog be a játékmenetbe. Vannak például hősök is, de leginkább csak a küldetések közti eligazításokban tűnnek fel, a miszsziókban nem nagyon mutatkoznak. A Supreme Commandernek tehát egyértelműen az alulprezentált történet a legnagyobb negatívuma, akárcsak a TA-nak.

UGYANAZ MÁSKÉPPEN

Viszont (akárcsak a TA), a program nem feltétlenül azoknak a játékosoknak készült, akik az egyszemélyes módra buknak. A játék a hardcore stratégák új kedvence lesz, hála a példásan sokoldalú és kezelhető játékmechanizmusnak. Az elődded szemben megfogalmazott másik leggyakoribb kritika az volt, hogy a száznál is több egység között nehéz volt eligazodni, nem igazán lehetett követni, hogy melyiket mire érdemes használni. A Supreme Commanderben ezt jól oldották meg a készítők. Itt is akad fajonként 30-40 egységtípus, de ezeket fejlettségi szintekbe sorolták és legtöbbjüket fantáziátlan, ám beszédes nevekkel látták el (például „mobil légvédelmi löveg"), így hamar képbe lehet kerülni azt illetően, hogy melyik mire képes, és a fejlesztés módja is egyértelmű. Továbbra is hiba azonban, hogy – különösen alacsonyabb szinteken – az egyes fajok fejlődési útja túlságosan hasonlít egymáshoz. Bár külsőleg

AEON

Amikor az emberek elkezdték kolonizálni a lakható bolygókat, a Seraphim II nevű égitesten idegen fajra bukkantak. Az alienek kitértek az emberek elől, de ez nem akadályozta meg a homo sapienst abban, hogy aprólékos munkával kiirtsa a fajt. (Az idegenek egyáltalán nem viselkedtek agresszorként, csak éppen nem voltak kíváncsiak arra, mivé fejlődött a majom.) A faj kipusztult, de előtte még átadta tudását egy maroknyi józan gondolkodású embernek, akik megalakították az Aeon Testvériséget. Ők az idegenek technológiájának letéteményesei, akik a békén kívül semmi mást nem akarnak, ezért csupán védekeznek, amikor megpróbálják megsemmisíteni az UEF támadófegyvereit. A Seraphim II tengerekkel borított világ, ezért az aeonok mindenekelőtt a vízi hadviselésben profik, tengeralattjáróik és csatahajóik messzebbre ellőnek, mint a másik két faj vízi egységei. Az aeon kísérleti egységek slágere a Cár nevű repülő erőd, ami leginkább a Függetlenség napja ufóira emlékeztet, és hasonló módon, egyetlen gyilkos sugárral pusztít, ráadásul kisebb repülőket is képes magával vinni. Ezen kívül megtaláljuk a kísérleti egységek között a két lábon járó Kolosszus harci robotot, amely nemcsak ölésben jeleskedik, de nagyjából az egyetlen egység a játékban, ami képes túlélni egy atomcsapást, valamint a Vihar nevű hadihajó-gyár kombót.

Tűzerőben nem szenved hiányt egyik harcoló fél sem, az már egyszer biztos

hellyel-közzel különböznek, nagyon kevés specialitást találunk az egyes fajoknál, kis túlzással azt lehet mondani, hogy ugyanúgy kell játszani mindegyikkel. Ezt az – ízlés dolga, hogy mennyire komoly – hibát leszámítva az egységpalettát csak dicsérni lehet. A földi, vízi és légi egységek mellett találunk kísérleti alakulatokat (lassan készülnek el és nagyon brutálisak) és a gyártásszállítás folyamatát támogató egységeket is. Mindegyik típusnak megvan a maga helye, egyik sem igazán felesleges, és jól kiegészítik ezeket a különféle védelmi és offenzív épületek, rakétasilók és elhárító rendszerek, védőpajzsgenerátorok és fél pályán átlövő lövegtornyok. Ne feledkezzünk meg a legfontosabb egységről, a címszereplő commanderről sem: belőle egyetlen egy van, és a halála a pálya végét jelenti.

Cserébe erős és univerzális: épít, épületet foglal, harcol, és vele kezdődik a bázisépítés.

A MÉRET A LÉNYEG

A Supreme Commander leginkább lenyűgöző vonása a grandiozitás. Elképesztő méretekkel dolgozik a játék: a legkisebb térkép is méretarányosan 5*5 kilométeres, és ez még akkor is sok, amikor böhöm lépegetők és bombázórepülők teszik meg ezt a távot – más stratégiákban a legnagyobb pálya sincs ekkora. A TA örökösében a legnagyobb térkép 81*81(!) kilométeres, és ekkora játéktér már olyan élményt rejt, amilyet korábban nem tapasztalhattunk. Mindig van elegendő hely manőverezni, kitérni, visszavonulni, ugyanakkor könnyebben átcsúszhat egy ellenséges csapat a védelmünkön, amikor nagyobb területre kell figyelnünk. A küldetések jól kihasználják a terepet: hadjáratonként csak hat jól megkomponált missziót kap a játékos, de szinte mindegyik legalább 2-3 játékórát igényel. A küldetéseken belül többször is változnak a célok és a térképek mérete is, és ami a kisebb térképen nem volt olyan fontos (például a drága, nagy hatótávolságú lövegek), az nagyobb terepen rögtön jelentőséget nyerhet. Így az eleinte egyszerűnek tűnő feladatok brutális háborúkban csúcsosodhatnak ki, ahol minden oldalon több száz egység indul csatába. Az igazi mókát persze a keményvonalas stratégák számára a skirmish és a multiplayer mód jelenti. Remekül megtervezett térképeken ronthatnak egymásnak a játékosok, és ha az egyik taktika nem válik be, lehet próbálkozni egy másikkal, kevés eleve eldöntött meccs van. Rengeteg lehetőséget rejt a játékmenet, hó-

napokba, negyedévekbe fog telni, amíg a rajongók minden trükköt kiveséznek a fórumokon, és ilyesmire régen volt példa.

GYEREKJÁTÉK KEZELNI

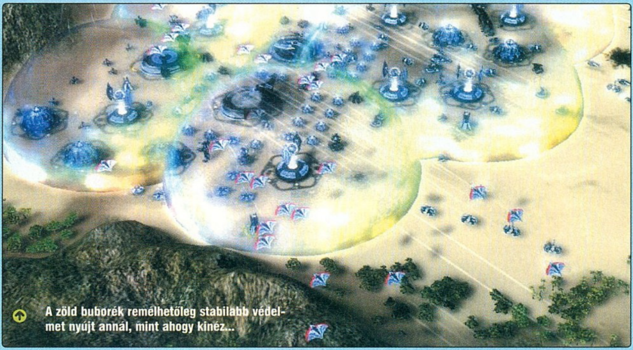
A monumentális csatákat nem akármilyen feladat irányítani, és Taylor tervezői profizmusa leginkább itt mutatkozik meg: a kezelőfelület egyszerű és logikus, a kiadható utasítások pedig jól és kényelmesen kombinálhatók. A Total Annihilation legnagyobb erénye, az utasításlánc a Supreme Commanderben is visszaköszön. A Shift billentyű lenyomása mellett bármelyik egységnek bármennyi utasítást kiadhatunk bármilyen sorrendben. Vagyis néhány klikkeléssel megtehetjük, hogy szeretett commanderünknek rögtön 20-30 épület felhúzását adjuk feladatul, majd ha azokkal végzett, elküldjük járőrözni. Ezzel a módszerrel remekül lehet automatizálni bizonyos folyamatokat. Gyárthatunk például mérnökegységeket, és megkérhetjük őket, hogy segédkezzenek a lassan elkészülő harci alakulatok gyártásában. Nagyobb térképen megszervezhetjük, hogy szállítórepülőink a gyártól folyamatosan hordják a frontvonalra a tankokat. Esetleg megkérhetünk egy gyors repülőosztagot, hogy cikcakkban járőrözzön a gyáraink között úgy, hogy minden gyár körül tesz egy kört, és néha megáll feltölteni magát egy erre a célra szolgáló állomáson. Ezek a finomságok adják a játékmenet velejét, és ennek fényében érthető, hogy az erőforrásgyűjtés miért szorult háttérbe a Supreme Commanderben. Az egyik nyersanyagot, a masst (ebben az értelemben nincs igazán jó magyar megfelelője) külön telepeken termelhetjük ki, a másikat, az energiát pedig erőművek felrántásával állíthatjuk elő, és találunk olyan épületet, is, amely az egyik erőforrást átkonvertálja a másikká. Ennyi bőven elegendő a játékhoz, a hangsúly a hadmozdulatokon és az utánpótlás megfelelő sebességű gyártásán van (ez alkalmanként 8-10 gyárból is történhet). Az irányításra a Black & White megoldására emlékeztető zoomrendszer teszi fel a koronát, ami az utóbbi évek real-time stratégiáinak legnagyobb vívmánya. A játékos az egérgörgővel közeli nézetből bármikor felemelheti a kamerát, és akár az egész térképet átláthatja. A távoli nézetben apró ikonokként látszanak az egységek, amelyeket így is lehet irányítani. Ez nagyobb terepen óriási segítség, egyfajta beépített interaktív minitérkép – csodálatos újítás.

AZ ISTEN VASA NEM ELÉG

A sok finomságnak természetesen ára van. Az AI általában véve jól muzsikál (az ellenfélé néha túl jól, hogy a fene enné meg), az útkereső rutinnak viszont vannak hiányosságai. A repülők és hajók

CYBRAN

A cybran nemzet létrejöttét egy találmány tette lehetővé. 2592-ben dr. Gustaf Brackman sikeresen kötött öszsze emberi agyat és számítógépet, az így kapott egyedet szimbiontának nevezte el. A szimbionták alkotóiknál sokkal gyorsabban tudtak gondolkodni, és egy hűségprogramnak köszönhetően nem volt bajuk azzal, hogy az emberek rabszolgaként alkalmazták őket. Egy nap azonban Brackman azt kérte a földi birodalomtól, hogy ismerjék el független nemzetként a teremtményeit. A birodalom ezt megtagadta, majd sereget küldött a lázadók leverésére... és nagyot koppant. Brackman – akinek az agya és szelleme egy gépnek köszönhetően a játék jelenében is él – ekkor nevezte el cybran népnek a szimbiontákat, akik azóta is a függetlenségükért harcolnak. A cybranok a különféle lépegetők és mechek specialistái, sok kétéltű egységgel rendelkeznek, lopakodó technológiájuk fejlett. A légi hadviselésben talán ők a legerősebbek. Kísérleti egységei a Monkeylord pókszerű óriáslépegető, ami gyakorlatilag minden ellenséges egységet képes sebezni és a radarok számára láthatatlan, a Scathis önjáró löveg brutális sebzéssel, de nagy energiaigénnyel és a Soul Ripper, amely egy földi és légi célpontokra egyaránt veszélyes, strapabíró repülő



A zöld buborék remélhetőleg stabilabb védelmet nyújt annál, mint ahogy kinéz...

hajlamosak túl nagy fordulókkal indulni, formációjukat nem tudják tartani, és egy nagyobb sereg sokszor kisebb késéssel reagál a játékos utasításaira (gondolom, a gép ilyenkor számolja ki az útvonalat, és a jelek szerint a programozók nem optimalizálták eléggé ezt az algoritmust). Egyelőre a multiplayer játék is kissé instabil, szóval várható egy patch, ami ezt orvosolja. A legnagyobb árat azonban hardverbe kell megfizetnie a játékosnak: ir-gal-mat-la-nul nagy a program gépigénye. A minimális rendszerkövetelmény 1,8 GHz-es proci, 512 mega RAM, és 128 mega video RAM, de ezen a konfiguráción éppen, hogy csak elköhög a játék minimális felbontáson és részletezettségen. A teljes élményhez nem árt legalább 3 GHz-s proci, egy-két giga RAM, bár nagyobb pályákon és felbontáson a Dual Core-os processzort is kevésnek fogjuk érezni. (A játék a távoli, kevésbé látványos térképnézetben is hajlamos akadozni, ezért valószínű, hogy a videokártya helyett inkább a memória és proci a szűk keresztmetszet.)

VISSZA A JÖVŐBE

Igaz azonban az is, hogy csúcsgépen bitang jól néz ki a Supreme Commander. Az apróbb egységek ugyan kicsit szögletesek, de a kopárságuk ellenére kellemes háttereken egymásnak rontó, több száz egységet számláló seregek látványa olyan, amilyennel képernyőn még nem nagyon találkozhattunk. Az ezt lehetővé tevő engine-t dicsértem már, most kiegészíteném azzal, hogy a méretarányok is korrekten a helyükön vannak. A nyeszlett kis tankokat legázoló, több háztömbnyi óriásrobot például biztosan a gombamód szaporodó rajongói közösségek képlopó versenyeinek örök slágere lesz. A TA nagyzenekari soundtrackjére emlékeztető, nem túl markáns zene is rendben van, a hangok és az effektek pedig szépen hozzáteszik a galaktikus világháborús hangulathoz a magukét. Meglehet, a harmatos sztori és az egyéniség nélküli fajok nem kis hiányosságok, a játékrendszer mechanizmusa viszont olyan olajozott, hogy rosszul érezném magam, ha nem adnék 10-ből 9-et erre a remekműre. A programban a hardcore real-time stratégiák legjobb hagyományai jelennek meg új köntösben és lehetőségekkel. A játék semmitmondó mókusvakítás helyett viszszanyúlt a gyökereihez, és forradalmasította a régi bevált trükköket. Bár még csak március van, nem túlzás kijelenteni, hogy a Supreme Commander akár az év stratégiája is lehet.

Grandiózus stratégia igazi RTS-ínyenceknek, felesleges sallangok nélkül

Tájkép csata után. A veszteségeink jelentősek, de legalább lesz miért bosszút állni.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Total Annihilation újratöltve a "nagyobb, hosszabb vágatlan" recept jegyében: multiban és skirmishben ez az új király, a hadjáratok feledhetőek.

STÖKI

PRO: Gigantikus méretek, briliáns irányítási megoldások

KONTRA: Gyenge sztori, brutális gépigény, a fajok jobban is különbözhetnének

9.0

ÖSSZEGZÉS: A gyenge történetet feledteti az újszerű irányítás és a monumentális csaták. Erőmű-tulajdonos stratégia-megszállottaknak ideális.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

TOTAL ANNIHILATION	91/
PERIMETER	75/
MAELSTORM	68/

VANGUARD: Saga of Heroes

írta · Hancu

fejlesztő > *Sigil Games* kiadó > *Sony Online*
web > *ugplayers.station.sony.com*

A kaliforniai Sigil Games jórészt az EverQuestet fejlesztő, és az MMORPG-műfaj mai formáját nagyban meghatározó Verant Interactive tagjaiból verbuválódott 2002-ben. Bemutatkozó játékuk, a Vanguard elsősorban egykori everquestes rajongótáborukat célozza meg.

Mi a közös az ortodox zsidókban és az MMORPG-fejlesztőkben? Egyiküknél sem 2007-et mutat a naptár! Előbbiek 5767-et írnak, utóbbiak 3-at; méghozzá World of Warcraft után 3-at. A Blizzard remekműve új időszámítást indított az online RPG-k világában: azt a kort, amikor a konkurens játékok fejlesztői nem azon töprengének, milyen is legyen a játékuk, hanem azon, hogy miben legyen más, mint a WoW, mivel próbálják a Warcraft világából átcsábítani a játékosokat a sajátjukba. Vannak, akik népszerű háttérvilágokat licencelnek (Age of Conan, Lord of the Rings Online), mások extrém játékmechanizmusokkal és környezettel próbálkoznak (Aion, Huxley, All Points Bulletin)... és van egy csapat, ami csak annyit mondott, a mi játékunk annyiban lesz más, mint a WoW, hogy jobb lesz. Ez a bizonyos játék a Vanguard, ami öt hosszú évnyi fejlesztés után most végre megérkezett. (Jegyezzük meg, hogy a „megérkezett" kifejezést használtam az „elkészült" helyett!)

MONUMENTÁLIS KALAND

Hogy milyen a Vanguard? Egy szóval: hatalmas. Már az installálásnál megmutatkoznak a megalománia jelei: a játék szerényen 17 giga (!) helyet kér a gépünkön, ahol minden patch-eléssel, visszaellenőrzéssel, szinkronizálással együtt vagy másfél óra alatt helyezkedik el. A karakterválasztásnál már-már fuldoklunk a bőség zavarában: 19 játszható faj, 15 választható kaszt – mire kitapasztaljuk, mi az, ami igazán passzol az ízlésünkhöz, tán kijön a

A kezelőfelület zseniálisan egyszerű, letisztult és átlátható... és ismerős is valahonnan...

Íme a bárd dalszerkesztő felülete. Most némi halál-metál alapra felénekeljük a Fekete Pákó összest!

Vanguard 2 is. Telon világa óriási, hónapokba fog telni, mire nagyjából bejárjuk az egészet – ez ott üt vissza, hogy szerverenként aránylag kevés játékos oszlik szét a roppant területen, így nem könnyű csapatot szervezni a nehezebb küldetésekre. Ráadásul az egyes fajok képviselői a világ más-más szegletéből indulnak, jó időbe telik, mire egy együtt induló baráti társaság karakterei végre össze tudnak jönni.

A grafika az EverQuest 2 (vagy hogy közelebbit említsünk, az Oblivion) „realista fantasy” stílusát követi, minden csillog-villog (bár enyhe műanyag hatás árad az egész látványvilágból), de valahogy az egész olyan lelketlen, fantáziátlan. A zene viszont határozottan kellemes, markáns vonásokkal adja át az adott hely atmoszféráját Ca'ial Brael elf énekétől Khal arabos dallamaiig.

A VANGUARD NAPOS OLDALA

Ha valamin meglátszik az öt évnyi fejlesztés, hát az a játék harcrendszere. Az alap a szokásos: ingyenes alaptámadás, plusz speciális képességek manába kerülő használata – viszont ezek a speciális képességek valami hihetetlenül jól vannak kitalálva! Rengeteg az olyan varázslat és képesség, amivel az ellenfél viselkedésére kell reagálnunk (megszakítások, hatások visszaverése, elkerülése), az olyan, ami csak valami extra körülmény hatására válik elérhetővé (pl. sikeres hárítás utáni gyors ellencsapás), illetve az egymás hatását erősítő kombókká, a Final Fantasy XI-re emlékeztető láncokká összeálló effekt. Mindez a harcot izgalmassá, változatossá, taktikussá, és rendkívül élvezetessé teszi. A sokféle karakter kellőképpen különbözik egymástól, egyedi játékmechanizmusokkal bír (a bárdok a saját készítésű harci énekekkel mindenki kedvencei jelenleg) de azért rájuk lehet húzni a szokásos MMO-sablonokat a defenzív „tanktól” a gyógyítókig, a közelharcosoktól az idéző-támogató kasztokig.

A harcművészet mellett elmélyülhetünk különféle békés szakmák művelésében is: gyárthatunk ruhákat, páncélokat, fegyvereket, de akár házat (klán-főhadiszállás, saját bolt stb.) vagy hajót is építhetünk. A „craftolás” kellemesen összetett – már-már Star Wars Galaxies szintű –, és egyfajta mini logikai játékként jelenik meg, amiben a rendelkezésre álló pontjainkat a munkafolyamat egyes fázisaira költhetjük el, növelve a kész cucc minőségét, csökkentve a hiba esélyét, vagy az elkészülés idejét. Talán ráférne a dologra egy kis frissítés, ugyanis jelenleg pokoli nehéz, és nagy befektetéssel jár a legegyszerűbb tárgy legyártása is – bár ez pont illeszkedik a játék „minél nehezebben adjuk, annál édesebb a siker íze” filozófiájába.

SONDERANGEBOT

Ha magát az MMORPG műfajt nem is emeli új szintre a Vanguard, az előfizetési rendszerében szép számmal mutat újdonságokat. A szokásos 15 dolláros havidíj mellett létezik a SOE Station Access előfizetés havi 25 dollárért – ezért cserébe a Sony Online összes MMO játékával játszhatunk (a Vanguard mellett az EverQuest 1-2, a Star Wars galaxies, a Matrix Online, és még jó pár másik)! Havi 1-1 dollár plusszért juthatunk hozzá olyan extrákhoz, mint a saját Vanguard-blog és galéria, az automatikusan frissülő karakterprofil-oldal, a játék hatalmas webes tárgyadatbázisához; illetve a játékban elért eredmények alapján vezetett kismillió toplistához való hozzáférés. Ha innen nézem: remek szolgáltatások, az az egy dollár igazán aprópénz értük – ha onnan, hát ezeket egy kicsit is népszerű játéknál illik a rajongóknak összeütni ingyen, lelkesedésből

Csoportkép bátor műanyag hősökről. "Life is plastic, it's fantastic"...

A játék talán legnagyobb újdonsága a diplomácia rendszere. Ez egy olyan képzettség, ami minden karakter rendelkezésére áll, és tulajdonképpen nem más, mint egyfajta egyszerű gyűjtögetős kártyajáték, amivel az NPC-kkel történő beszélgetést modellezi a játék (ha még emlékszik valaki rá: a Republicban volt anno ilyesmi). A megnyert partikkal nő a képzettségünk, így jutunk új lapokhoz, és így oldhatunk meg küldetéseket, fedezhetjük fel a játék háttérsztoriját, és szerezhetünk magunknak diplomáciai előnyöket a különféle népeknél. Nem rossz ötlet, de hoszszú távon a kártyásdi elég unalmassá válik sajnos.

A kezelés egyszerű, kézre álló, a kezelőfelület letisztult, könnyen átlátható – igaz, ez jórészt annak köszönhető, hogy a fejlesztők szinte egy az egyben átvették az egészet a WoW-ból, az utolsó hotkeyig minden az ott megszokott formájában és helyén köszön vissza. Megint csak a harcban találunk remek újdonságokat: például két célpontot jelölhetünk ki magunknak: egy offenzívet (a szörny, amit csépelünk), és egy defenzívet (egy csapattárs, akit alkalomadtán gyógyítunk, vagy a segítségére sietünk ha rosszul áll a szénája).

HARD-KÓR

A Vanguardot sokáig úgy harangozták be, mint az igazi, kőkemény MMORPG-veteránok játékát, ahol csak a legjobbaknak terem babér, és aminek nem célja a kezdők, a „noobok" megszólítása. Persze egy idő után a marketingesek észbekaptak, és próbálták tompítani az élét ennek az üzenetnek, hogy ne riasszák el a tömegeket a játéktól, de a gyakorlat azt mutatja, azért volt valami a dologban. „Kocajátékosnak" itt nem terem babér, nincs könnyű sikerélmény, és minden hibát könyörtelenül bünteti a játék. Ha elhalálozunk, nem csak szimplán vissza kell futnunk a testünkért, de tapasztalatipont-veszteséget is elkönyvelhetünk – ráadásul, ha egy másik játékos nyírt ki, ő zsebre teheti a nálunk levő pénz kb. 10%-át! Márpedig ilyen gyakran előfordulhat, hiszen instance-ok (vagyis olyan helyek, amiket személyre szabva nekünk generál le a program, és oda csak a mi csapatunk mehet be) nincsenek, bárhol összefuthatunk akár barátságos, akár ellenséges játékosokkal. Előbbire szükségünk is lesz, ugyanis kb. a tizedik szinttől (a maximális elérhető szint jelenleg 50, a fejlődés lassú és kínkeserves) gyakorlatilag lehetetlen szólóban kalandozni, olyan szinten nehezednek a küldetéseink.

RAJONGÓK

A Vanguard játékostábora százezres nagyságrendű, és két élesen elkülöníthető táborra oszlik: az EQ-veteránokra, és az elvakult WoW-gyűlölőkre. Igyekezzünk előbbiek mellé csapódni...

A küldetések, harcok egyébként technikailag remekül kivitelezettek, van bennük kihívás, taktikai lehetőség bőven – a csomagolás, a hangulat, a világ kidolgozottsága, a háttérsztori viszont szinte nulla. Ölj meg tizet az X szörnyből, hozz húszat az Y tárgyból... Különösen éles a kontraszt a Burning Crusade változatos, fantáziadús, és a Warcraft-mitológiát építgető küldetéssorozatai mellett.

BEFEJEZETLEN SZIMFÓNIA

Egy MMORPG sosincs igazán „kész", mindig változik, folyamatosan fejlődik, csiszolódik – ez a műfaj egyik nagy vonzereje is. A Vanguard viszont olyan formában jelent meg, amit jobb helyeken bétatesztre se mernek kiadni. Grafikus hibák, össze-vissza ugráló framerate, lag, spontán fagyások, nem működő játékmechanizmusok, végrehajthatatlan küldetések, eltűnő ellenfelek, beragadó karakterek, és milliárdnyi apró bug; érdemes ránézni a játék hivatalos fórumára, ami gyakorlatilag egy hatalmas hibajelentés-halom, másról nem is igazán zajlik rajta beszélgetés. A fejlesztők becsületére legyen mondva, rettenetes tűzoltómunkával foltozzák a játékot, szinte naponta jönnek az izmosabbnál izmosabb patch-ek – de ez így akkor is teljesen értelmetlen. Ha már úgyis lekésték a nagy riválisi Burning Crusade megjelenését, miért nem tudtak még pár hónapot dolgozni a fejlesztők, és a Vanguardban rejlő lehetőségekhez méltó állapotban kihozni akkor, amikor a most még lelkesen WoW-ozó tömegek esetleg kicsit beleunnak Outlandbe...?

A gépigény mellett sem lehet szó nélkül elmenni. Tagadhatatlan, hogy a játék jól néz ki, és technikailag mindent tud (kivéve az antialiasingot, amit be lehet kapcsolni, de semmi nem történik – újabb bizonyíték a béta állapotú kiadásra); de milyen áron?! Nem túlzás egy kicsit, hogy olyan gépen is butítani kell a grafikát a játszható sebességhez, amin a Crysis simán fut...?

A DILEMMA

A Vanguardban minden megvan, ami egy jó hardcore MMORPG-hez kell. Összetett játékmechanizmusok, taktikus harcrendszer, rengeteg felfedeznivaló, az újszerű diplomácia, a csapatmunkára ösztönző játékmenet, a szakmák... A gond az, hogy ez a játék még nincs kész: jelen formájában több bosszúságot okoz, mint amennyi élményt ad. Négy-öt hónap múlva, mire kinövi a gyermekbetegségeit, érdemes lesz visszatérni hozzá – de a WoW trónját akkor sem fogja megingatni.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Sok jó ötlet, néhány elhibázott, de legalábbis vitatható design döntés, és pár egészen remekül kidolgozott játékmechanizmus - de mindhiába, a Vanguardról mindenkiben az fog megmaradni, hogy mennyire bugosan sikerült kiadni...

HANCU

PRO: Remek, taktikus harcrendszer, hatalmas felfedezhető világ, sok és kemény kihívás

KONTRA: Brutális gépigény, minden hibát súlyosan büntető játékrendszer, nagyon béta még

7.5

ÖSSZEGZÉS: Térjünk vissza rá 4-5 hónap múlva, mire a fizető bétateszterek segítségével kiirtják a mostani, milliónyi bugot a fejlesztők...

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

WOW BURNING CRUSADE	98/
EVERQUEST 2	75/
D&D ONLINE	69/

Bemutatjuk a
Gillette
Fusion-t
Forradalmian új technológia
a borotvafej ELEJÉN és HÁTOLDALÁN
ELÖL
5 pengés borotva a különleges kényelemért
A HÁTOLDALON
A precíziós pengével
a legproblémásabb helyek is
elérhetőek
Gillette
A LEGJOBB GILLETTE
BOROTVÁLKOZÁS
Gillette Fusion
Gillette Fusion Power
Gillette
Férfiasan tökéletes
www.gillettefusion.hu
Manuális és elemes változatban is
©2006 The Gillette Company

írta · Tika

A Midwayt eredetileg a Nexus the Jupiter Incidentről elhíresült Mithis kezdte el fejleszteni, ám a gárda jogi huzavonák és egyéb nehézségek miatt megszűnt, illetve kettészakadt – végül a Midwayen dolgozó szakembereket vonta össze az Eidos egy új stúdióba, ez lenne az Eidos Studios Hungary.

Hosszas vajúdás után igazi különlegesség szedte fel a horgonyt, és futott ki a honi fejlesztők műhelyéből a Battlestations Midway képében. A produkció műfaját tekintve a régi vicc jutott eszembe, amikor a székely bácsi először lát az állatkertben zsiráfot, és fél óra töprengés után kijelenti: „márpedig ilyen állat nincs"! Pedig van; ha pontosan akarnám körülírni, azt mondanám, ez egy második világháborús tengeri ütközeteket feldolgozó akció-stratégia játék, amelyben a flották tologatása mellett bármelyik haditechnikát kipróbálhatjuk egy-egy menetre. A Jane's Fleet Command óta várunk valami hasonlót: mindent kipróbálhatsz, nincs mese, ott leszel a történelem viharában, az egyik pillanatban még a zászlóshajó hídján tűzparancsokat üvöltözve, a másikban pedig annak a vadászgépnek a pilótafülkéjében, amit tíz perce magad küldtél fel járőrszolgálatba.

CSAK AZ ÓCEÁN CSENDES

Gondolom sokak szeme előtt most egy olyan haditengerészeti parádé képe lebeg, amelynek taktikai arzenálja a Harpoon-féle klasszikusokkal vetekszik, miközben tengeralattjáróra szállva a Silent Hunter színvonala az elvárás, és a minimum, hogy az IL-2 Sturmovik realizmusával bírjon mindegyik vadászgép… Hát nem. A stratégiai résznek elég egyszerű ecsetvonásokkal kellett dolgoznia, hogy az akcióra is jusson idő; és egyik egységből a másikba ugorva nem is lenne ésszerű, ha szimulátori mélységeket döngetne mindegyik. Így aztán a legmarkánsabb részleteket ragadták meg a különböző

fejlesztő > *Eidos Studios Hungary* kiadó > *Eidos Interactive*
web > *www.battlestations.net*

A Midway stratégiának és akciójátéknak is igazi különlegesség - megérte annyit várni rá!

megelőző időszak (a Korall-tengeren vívott ütközet) főszereplői voltak. Az egységeket külső kameraállásból látjuk, vadászgépet vezetni akár az egérrel is lehet, míg a flotta tagjainál a célkeresztben lettek a finomságok elrejtve. Hajóknál ez mutatja a töltött lövegek számát, vagy hogy a kívánt célra a teljes tűzerőnkből éppen hány fegyvernemeknél, és a működtetésükhöz is elegendő lesz egy univerzális sémát begyakorolni. Közel 60 különféle egység jelenik meg a játékban, s ebből örvendetesen elhanyagolható a csak célpontként azonosíthatók (tanker, teherhajó, partraszálló egység) száma. Olyan repülőgépeket is kipróbálhatunk, mint a B-17 (flották szőnyegbombázása), vagy Narwhal osztályú tengeralattjárónkkal mérhetünk csapást ellenséges konvojokra. Leginkább azok a hadihajók, és hordozók – Lexington, Yorktown, Enterprise – kerültek reflektorfénybe, amelyek Midway és az azt

Pearl Harbor, 1941. december 7. Valahogy így kezdődött...

A SIKER

Megjelenése hetében a Midway az első helyen nyitott az angol összplatform eladási toplistán! Ilyen teljesítményre a magyar fejlesztésű játékok közül eddig csak a Panzers volt képes, az is „csak” Németországban – de Angliában még soha senki nem érte el ezt itthonról. Kíváncsian várjuk az amerikai listákat, elvégre a Midway név a tengerentúlon cseng igazán ismerősen...

ágyú lát rá. A fegyverek közti váltásnál is csak azt érzékeljük, hogy a szálkereszt típusa megváltozik, és éppen légelhárító ütegek követik nyomon a kontroller mozgását, vagy éppen torpedók zúgnak el a lövés nyomán.

TORA! TORA! TORA!

1941. december 7-én lépünk be a történetbe, Amerika legsötétebb óráján, amikor a japán hordozókról felszálló repülőgépek néhány óra leforgása alatt szétzúzták az Egyesült Államok flottáját. Ma már tudjuk, hogy a csapás korántsem volt végzetes (a repülőhordozók átvészelték), és azóta Pearl Harbour szimbólummá vált az USA-

ban. A játék remekül használja ki ezt, úgy játszik a patriotizmussal, mint egy mozifilm, miközben a történelemkönyvek lapjain fellelhető tények sem szenvedtek csorbát. Szépen kivitelezett animációkban kapjuk a propagandát a nyakunkba, miközben egy Henry Walker nevezetű haditengerészeti tiszt pályafutását követhetjük nyomon, tizenegy küldetésen át, Pearltől egészen a Midway jelentette fordulópontig. Először egy torpedónaszád parancsnokaként kell helyt állnunk a nevezetes napon (december 7.), majd a japán előrenyomulással párhuzamosan adnak alánk egyre jobb gályákat. Fletcher osztályú rombolón már sokkal szebb az élet, miközben Henry barátjának, Donaldnak (haditengerészeti pilóta) köszönhetően időről-időre beköszönnek repülős feladatok is. A karrier kiteljesedésével egyre nagyobb és összetettebb harci alakulatokat bíznak ránk, néhol kisebb szigetcsoportok védelmét (szárazföldi légibázisok irányításának lehetőségével), míg eljutunk a csúcsra, egy repülőgép-hordozó és a hozzá tartozó kísérők vezénylésének lehetőségéig. Az egyjátékos kampány finoman szólva rövid, és féloldalas – mert mi van, ha a szerencsétlen játékos Yamamotóként

Ha a hídról kiszúrtuk a célpontot, rögtön a pilótafülkébe pattanhatunk kifüstölni azt

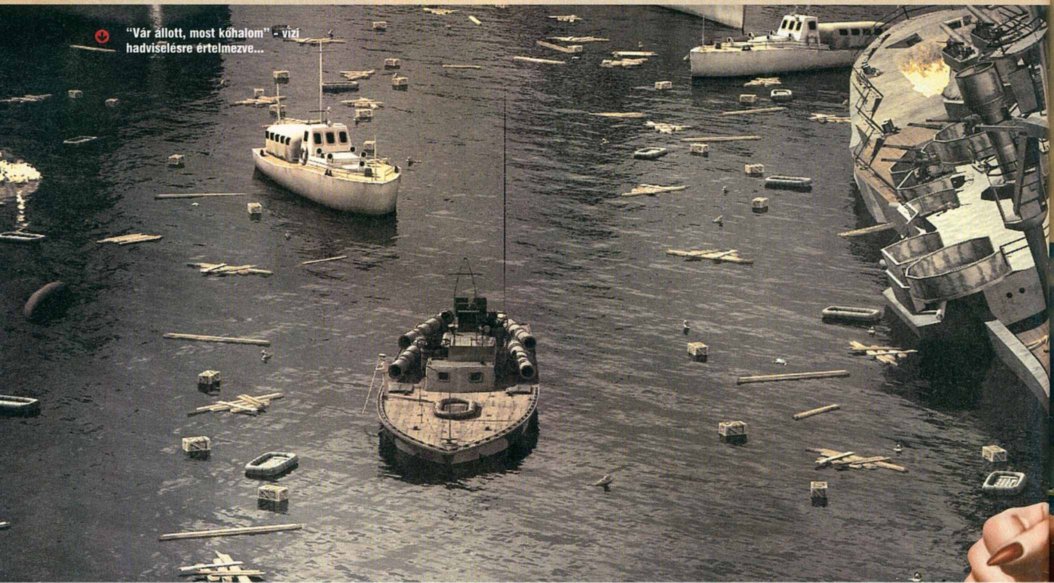
akar a harcba beszállni? Nos, neki be kell érnie három, fegyvernemekre bontott minisorozattal, amelyben a felkelő nap országa vitézkedik U-bootra, csatahajóra és repülőgépre kiírt küldetésekben.

„ADMIRAL ON DECK!"

A taktikai döntések egy meglehetősen szerény térképen fognak megszületni, ahol az egységek látótere, illetve a radar és szonár által lefedett terület is jelölve van. Az alánk rendelt csapásmérő különítmény hajóit, repülőit egyetlen kattintással mozgásra vagy támadásra bírhatjuk, az útvonal kijelölése (navigációs pontok sorozata) sem probléma. Az aktív haditechnika lelkivilágába is belenyúlhatunk aszerint, hogy támadáskor engedélyezzük-e a szabad mozgást, fegyverhasz-

YAMATO

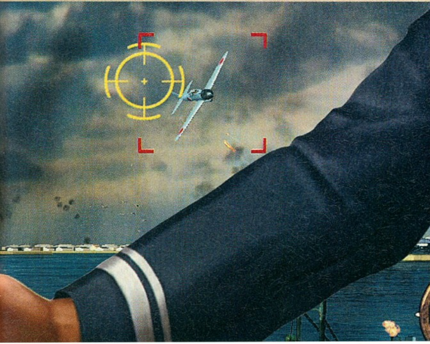
A hadtörténelem legnagyobb csatahajója 1941 decemberében állt hadrendbe. Impozáns méretei (263 méter hossz, 64 000 tonna vízkiszorítás) mellett a kilenc darab 460 mm-es fedélzeti lövege tette igazi góliáttá. A fő fegyverzet az 1400 kg-os páncéltörő lövedékeket 25 mérföld távolságra tudta kilőni, emellett 12 darab 150mm-es löveg is durmolt még a páncél alatt. Ironikus, hogy épp az a nemzet építette fel, amely a hordozók jelentőségét felismerő újfajta taktika úttörőjeként vonult be a történelembe. Zászlóshajóhoz méltatlan végzet várt a Yamatóra: 1945. április 7-én öngyilkos rohamra indult az amerikai flotta ellen, magányosan, légi fedezet nélkül. Közel 400 jenki repülőgép csapott le rá, és süllyesztette hullámsírba Kyushu partjainál..



"Vár állott, most kőhalom" - vízi hadviselésre értelmezve...

nálatot (külön kiemelve a rombolóknál a torpedók kilövési jogát), vagy a kitérő manővereket. Az AI szimpatikusan felhasználóbarát, csendben teszi a dolgát – lövöldöz, javítgat, a visszatérő repülőgépeket landoltatja –, így bőven jut idő a magánszámokra. A formációs mozgás is ügyesen megoldott, nem előre legenerált sablonok, hanem az általunk beállított pozíció szerint állítja fel a hadrendet, és a kötelékből való kiválás is hasonlóan egyszerű. A repülőterek és hordozók (sőt némely esetben a dokkokból elérhető hidroplánok, torpedónaszádok) ugyanazon elv mentén működnek: meg van határozva, hogy egyidejűleg mennyi gépet üzemeltethet az adott platform, és nincs más dolgunk, mint az egyes kötelékek típusát, fegyverzetét meghatározni, aztán jöhet a felszállás. Nézzünk egy konkrét példát a midwayi napokból. A USS Yorktown éppen egy japán hordozót támad, és a CAP-nek (Combat Air Patrol – harci járőrszolgálat) felküldött három Wildcat típusú vadászgép oltalmazza a flottát. Maradt három szabad légi kötelékünk, amit mondjuk a kettes hangárból felküldött három Dauntless zuhanóbombázóval, a hármasból pedig négy Avenger torpedóvetővel, plusz a fedezetnek szánt két Wildcat vadászgéppel rögtön foglalunk le (12 a hordozó kapacitása). Felszállások után a taktikai térképen a csapásmérőkkel a japán hordozóra kattintunk (ezzel a támadási parancs letudva), míg a vadászgépeket az élen álló egységhez csatoljuk. A torpedóvetők és bombázók dolguk végeztével automatikusan visszatérnek az anyahajóra – de ha teszem azt, időközben lelövik a teljes támadó hullámot, abban a percben küldheted a következőt; lehetőleg szerencsésebb összeállításban. Eközben tegyük fel, hogy a hordozó körül védelmi háromszögbe állított rombolók egy tengeralattjáró periszkópját észlelik. Ilyenkor egyetlen kattintással utasíthatod a legközelebbi kísérőt, hogy pusztítsa el, de akár átveheted a kormányt is, és személyesen hajigálhatod a mélyvízi bombákat az U-boot megsemmisülését jelző „szonárkapcsolat meg-

A szem (vagy hogy az amerikai patrióta hangulathoz hűek maradjunk: Uncle Sam) a lélek tükre.



szűnt!” üzenetig. Csatlakozhatsz a japán hordozó felé mélyrepülésben közelítő torpedóvető kötelékhez, vagy zuhanóbombázókkal a magasból boríthatod lángba a fedélzetet, utóbbihoz külön bombavető nézet lesz segítségedre. Ha szétesik alattad a technika, no problem, mert, ahogy a zenebohóc is megmondta: „van másik!”. A halál ezer álarcának formáját felveheted, de gyakorlatilag úgy is végigjátszható az egész, hogy ki sem szagolsz a taktikai térképről.

CSATAHAJÓK ÉS ROMBOLÓK

Mint mondottam, ez nem szimulátor, nincsenek bonyolult műszerfalak, akkurátus tűzvezetés, de azért minden egyes részletben ott a realizmusra való törekedés. Például a hadihajóknál a javító részleg, ahol a tüzek eloltása, a lékek betömése az akció gyorsaságához remekül passzoló, egyszerű, ugyanakkor ötletes keretbe lett ágyazva. A legénységet reprezentáló három főt a prioritásoknak megfelelően rendelheted a problémák megoldására. A sérülésmodell a léken felvett vizet, illetve a tűz terjedési sebességét is szimulálja, de sérülhet a motor, a kormányrendszer, vagy akár a fegyverek is. A különböző hajóosztályok az arcade jelleg ellenére megőrizték alapvető jellegzetességüket, eszerint a rombolók a flotta védőangyalai, illetve gyors csapásmérésekre alkalmasak. Kiemelt jelentőségük a mélyvízi bombákban rejlik, amely a U-bootok egyetlen ellenszere (illetve a Catalina hidroplán). Bombák kioldásakor egyébként egy felszín alatti kamera lép működésbe, megkönnyítve a vadászatot. Szintén ezen típus sajátja, hogy széles látószögben torpedókat indíthat, hatásosan fenyegetve a nagyobb osztályokat. A hajóágyúi ezzel szemben közel sem képviselnek akkora tűzerőt és a hatótáv dolgában sem állnak olyan jól, mint például egy cirkáló vagy csatahajó lövegei. Alapvetően minden típus próbál a hiteles műszaki adatok felé tendálni, és ez komolyabb taktikai lehetőségeket tár fel. A csatahajók távolról egyetlen szalvóval kivégezhetik a rombolókat, de a tat felől közelítve elég sebezhetők, és lomha mozgásuk szinte kínálja magát a torpedóknak. A tengeralattjárók itt is alattomos, sunyi fegyverek, ám a szonár korszakában korántsem mindenhatók, ráadásul a vészmerülés funkció is csak ideiglenes oltalmat adhat, hisz a széndioxid-szint minden egyes víz alatt töltött perccel kíméletlenül növekszik – előbb-utóbb kötelező „pipálni”.

A HORIZONT, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Sokan féltették a Midwayt attól, hogy a hosszúra nyúlt fejlesztési periódus (és egyéb ügymeneti problémák) alatt az idő vasfoga keményen belemar abba a szikrázó látványba, amelynek képein csámcsogunk immár három éve. A Black Sun (a Nexus házon belül fejlesztett motorja) azonban nem okozott csalódást, a kornak megfelelő színvonalú, és helyenként egészen parádés vizuális élményt varázsolt a Csendes-óceánra. A hajók kivitelezését minden öreg tengeri medve megsüvegelné, emberek a harcálláspontokon, minden egyes apró részlet a helyén. A csatahajók kivitelezése kisebbfajta extázis. A tengerészeti bázisok (akár célpontként, akár a sajátunkként tűnnek fel) szintúgy megérdemlik a dicséretet. Az óceán hullámait – noha lehetnének ezek a hullámok néhanapján viharosabbak is – öröm szántani, és a repülőkre való váltáskor az ég is hasonló minőségű közeget kínál a gomolyfelhőkkel, és a légvédelmi ütegek pamacsaival. Tengerszinten a közeli találatok vízpermettel szórják meg a képernyőt: hatásvadász elem, de remekül működik. Egyébként a külső nézet mellett egyfajta first person funkció is elérhető, amelyet a hadihajóknál a távcső, a tengeralattjáróknál a periszkóp, a repülőgépeknél pedig a magányos célkereszt hivatott közvetíteni. A technikai részletek közül az „archív film” szűrő a legérdekesebb, ami a régi, besárgult fekete-fehér kópiák hangulatára váltja át a képi világot. A hanghatások minősége jónak mondható, még a taktikai térkép egységein végigsimítva is hallhatjuk az aktuális harci tevékenység visszhangjait – másfelől viszont a bevetéseken az arcade műfajhoz képest erőtlen a dízelmotorok kopogása, és a sortüzek robaja is rázhatta volna jobban a szobám falait. Végül, abszolút pozitívumként had jegyezzem meg, hogy a gépigény a minőség tükrében egyáltalán nem vészes, a játék vidáman száguld középkategóriás gépeken is.

A Midway a magyar játékfejlesztés legújabb klasszikusa, méltán lehetünk büszkék rá!

HIHETETLEN GYŐZELEM

A Midway több szempontból is egyedülálló alkotás, ritkán sikerül a szimuláció határán egyensúlyozó akciórészt ilyen profin összeházasítani a stratégiai vonulattal, ráadásul a tengeri ütközetekben szereplő egységek széles skáláját próbálhatjuk ki egy rendkívül intenzív és érdekes történelmi környezetben. Az élmény tökéletes befogadásához ajánlott Walter Lord: Hihetetlen győzelem című könyvét tanulmányozni, vagy a klasszikus Tora! Tora! Tora! mozit megnézni – rögtön nyilvánvaló lesz, miért is választották a fejlesztők Midwayt témául...

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Dübörgő hajóágyuk, pergő légvédelmi tűzben elenyésző repülőgépek, és a végtelen horizont, félnapos adrenalinlöketbe ágyazva.

TIKA

PRO:
60 egység között váltogathatunk, egyszerűen irányítható. Az AI remekül gépészkedik, amíg akciózol

KONTRA:
Túl rövid az egyjátékos kampány, japán oldalról a teljes sorozatot nem lehet lejátszani, a repülők lehetnének szebbek

8.7

ÖSSZEGZÉS:
Látványos akciójáték a csendes-óceánon, teletűzdelve jó animációkkal; a stratégia lehetne kicsit komplexebb és az egész hosszabb...

GÉPIGÉNY:
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 5,5 GB HDD

PACIFIC STORM	67/
FIGHTING STEEL	63/
HEROES OF THE PACIFIC	75/

A Baldur's Gate és Neverwinter Nights sorozatok alkotói bemutatják
JADE EMPIRE
Egy nagyszerű új Akció-RPG, csak a PC-ken
elérhető speciális változatban
4 mágia iskola és 7 küzdőstílus
7 játszható karakter
Több mint 40 órányi kaland
oj át a legendás Távol-Kelet misztikus, lenyűgöző világába. Válassz egyet a 7 egyedi küzdőstílust képviselő karakter közül, hogy aztán
fedezhesd a Jade Empire világát. 70 elképesztő helyszínre juthatsz el a veszélyes hegységeken, vendégmarasztaló mocsarakon, titkos
langokon át a birodalom fővárosának lenyűgöző kertjéig, hogy a rátermettséged végül az Istenek földjén bizonyíthasd.
16+
www.pegi.info
BIOWARE CORP
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
PC DVD ROM
MAGYAR NYELVŰ FELIRATTAL
HU
CD PROJEKT
gjelenés 2007 Áprilisában*
számítógépes játékok meglehetősen komplex termékek, a megjelenés dátuma sok olyan külső
yezőtől függ, melyeket a CD Projekt nem tud befolyásolni. Emiatt a CD Projekt fenntartja a jogot,
y a játékok megjelenési dátumát bármikor megváltoztathassa.

fejlesztő > Eden Studios kiadó > Atari web > www.testdriveunlimited.com irta - RBaly

TEST

Az Atari vigyázó szemei alatt ténykedő Eden elsődleges munkáiról eddig nem sok jót lehetett elmondani: letettek az asztalra pár V-Rallyt (PC-re csak a V-Rally 3-at), majd a régi nagy nevek felélesztése lett az osztályrészük. Munkájuk első eredménye a Test Drive Unlimited, s készülőben van az Alone in the Dark folytatása is.

Egy ilyenről még Borat se kérdezné, hogy hol van benne a "chick magnet"...

Réges-régen, amikor az otthonokban még internet sem volt, létezett egy Test Drive nevű autós csoda, szerette is minden számítógéptulaj koma. Aztán jött a kettő, az se volt csipkebokor-vessző, sokak tán a mai napig visszasírják-ríják a dicső folytatást. De jaj, szürke felhők gyülekeztek és a jogok galád kezekbe kerültek, mely kezek aztán el is bántak véle rútul. Feledésbe merült hát a név, eltelt sok-sok hosszú év, de el teljesen nem veszett: az új reménység három évig készülgetett, hogy mostan hamvaiból, mint főnixmadár támadhasson fel újból.

A folytatásban mindenki őszinte megkönnyebbülésére mellőzöm a regölős stílust, csupán a régmúlt, dicső dolgok egy idő után mese formájában élnek tovább, tudjátok: szájhagyomány útján...

ALOHA, JÁTÉKOS!

A megszokottaktól eltérően indul a játék: egy remekbeszabott vakáció előtt állunk. Először is a reptéren sorakozó népek közül kell kiválasztani egy arcot, aki a későbbiekben minket testesít meg. A formák mindegyike megmosolyogtatóan suta küllemmel bír, de hát választani muszáj, s nem is ez a lényeg - irány a repülőgép!

Miami egyik, ha nem a legcsodásabb szigetén, Oahun érünk földet, zsebünkben negyedmillió dodóval. Még mindig nem vághatunk bele a paradicsom meghódításába, először autót kell kölcsönöznünk, hogy azzal az ingatlanközvetítőhöz mehessünk. Már a kölcsönzőszalonban is igen finom autók közül válogathatunk, ami remekül megszellőzteti azt, mi lapulhat a

márkakereskedések garázsában (megsúgom: Kánaán, tejjelmézzel folyó Kánaán!). Első utunk alatt megismerkedhetünk a GPS hangjával, ami hű társként végig fog kísérni minket gizdulásaink során. Az ingatlanosnál kénytelenek leszünk elszórni az aktuális keretünk nagyját, igaz nem is

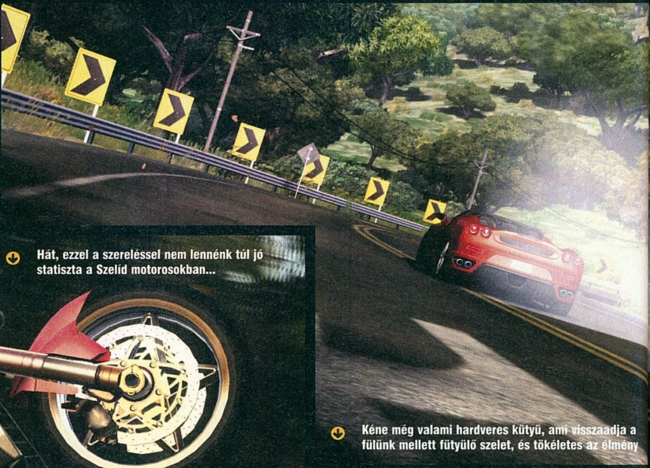
Érdekes, egyirányú utcából ilyen soksávosat még nem láttam...

Hosszú évek után végre egy versenyjáték ami megszorítja a Need for Speed sorozatot.

egy bungalót kapunk a zöldhasúkért. Eme procedúrák után végre megvehetjük első saját autónkat! A kínálat kivételesen pazar: Ferrarik, Lamborghinik, Aston Martinok, Mercedesek és további 25 autógyártó gépparkja várja, hogy megvásároljuk őket (az összes megszerezhető autó száma közel száz), s emellett motorokat is birtokba vehetünk, Ducatik, Kawasakik, MV Augusták, illetve egy Triumph képében. Egyelőre persze csak a kí-

nálat legaljára futja (nem mintha ezek ócskavasak volnának...), valamint sokukat idővel lehet majd csak elérni, ahogy haladunk a feladatokkal.

Ha mindennel megvagyunk, 1600 km-nyi út várja, hogy annyival tépjünk rajtuk, amennyivel nem szégyellünk, és persze ahogy aktuális autónk



Kéne még valami hardveres kütyü, ami visszaadja a fülünk mellett fütyülő szelet, és tökéletes az élmény

Hát, ezzel a szereléssel nem lennénk túl jó statiszta a Szelíd motorosokban...

bírja. A játék nem teketóriázik, a komplett szigetet körbefurikázhatjuk, ami szinte zavarba ejtő részletességgel kerül a képernyőre. Első feladatunk a mikrokörnyezet körbejárása, hogy ezáltal megnyíljanak a már felfedezett részeken a különböző versenyszámok. Az Unlimited nem ad azonnal pergő akciót a játékos kezébe; el kell mélyülni benne, át kell érezni a belőle áradó paradicsomi hangulatot, ami persze nem is olyan nehéz: könnyedén tudna bárki azonosulni azzal, hogy egy édenkertben kell lopnia a napot luxuskörülmények között. Az első kilométerek alatt célszerű megbarátkozni az irányítással. A játék inkább árkád mint szimuláció, de ugyebár árkád és árkád közt is vannak különbségek, nem is kicsik. A Need for Speedből ismert „megyek, mint a meszes, aztán ha nem akarja bevenni a kanyart, kicsit felengedem a gázt" metódus itt abszolúte nem játszik. Minden autó más menettulajdonságokkal bír, némelyikük igen fordulékony, míg a bengábbak erősen szenvednek az alulkormányzottságtól. Billentyűzettel is remekül bele lehet tanulni a vezetésükbe, ám a Champion szinten megnyíló Hardcore módhoz már elkél egy jóravaló kormány, ha komolyabb eredményeket szeretnénk elérni.

HÁLÓTLANUL

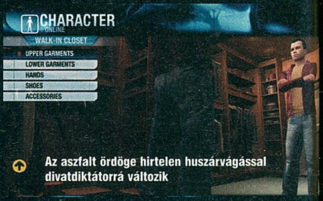
Most már tényleg jöhet az, hogy mit is kell ezen a mesés szigeten tennünk! Történet, nos az nincs. Minden pusztán rágcsáló-ösztöneink kielégítésére szolgál, mármint a gyűjtögetés vonatkozásában, házak, autók és motorok képében. A teljesíthető feladatok a térképen vannak jelölve, ha még nem jártunk ott, el kell oda mennünk; ha igen, teleportálhatunk is az adott pontra. A térkép is külön bekezdést érdemelne, mivel olyan, mint a Google Earth, csak szebb és gyorsabb. A küldetéseink igen sokrétűek lehetnek. Egyrészt vannak a versenyek pár gépi ellenfél ellen, valamint az utakon rohangáló NPC-ket is kihívhatjuk egy menetre (vagy ők minket): valamelyik fél meghatározza a célvonal helyét és hajrá! A többi mind egyszemélyes bravúrt takar: mehetünk az óra ellen, megdönthetünk traffipax-rekordokat, szállíthatunk szép és gazdag, ám autóval nem rendelkező hölgyikéket, árut, valamint burzsuj helybéliek csodajárgányait. A szállítós missziónál különösen oda kell figyelni arra, mit hogyan teszünk, ugyanis sem a lányok, sem a portékák nem szeretik, ha ütközünk, vagy füvet szántunk – ezek függvényében erősen csökken a szolgáltatásainkért várható juttatás összege. Szerencsére autószállításkor nem dolgozik ellenünk az óra, kényelmesen levezethető a kiírt táv. Jó szabadságérzetet ad ezek alatt az a tény, hogy semmilyen versenyszámnál sincs elkerített út, láthatatlan fal, mindössze néhány ellenőrzőpont érintése kötelező, és ha mi a susnyáson át rövidebbnek látjuk az utat, bátran mehetünk amerre a kedvünk tartja – ellentételezésként egy-egy elrontott kanyar esetén is vígan el tudunk szállni a természet lágy ölén. Minden tevékenységünk sikeres elvégzéséért pénzt kapunk, amit a már említett három dolgon felül elverhetünk a ruházatunk feljavítására, és persze az autóinkra is áldozhatunk pár garast, ha festjük vagy tuningoljuk azokat (igaz, utóbbit csak teljesítményjavító csomagok képében tehetjük). Az óriási területet sem hagyták kárba veszni a készítők, egyenesen kötelező eljutni mindenhova, ugyanis rengeteg bolt, verseny és küldetés nem lesz látható, míg fel nem fedezzük a teljes térképet. Már így is elég új megközelítését láthattuk az autóversenyzős műfajnak, de az Unlimited minderre még rátesz egy lapáttal, és olyannal újít, amit mások eddig – nem is értjük, miért – nem léptek meg.

ZENE

A GTA-hoz hasonlóan itt is az autórádión váltogathatjuk a zenei aláfestést, és a Radio mappába másolva az mp3-ainkat tudunk saját rádiót létre-

MMO-RACING

A belcím egyáltalán nem túlzás! Bár játszható az egész játék internet-elérés nélkül is, de sztori híján könnyen képes unalomba fulladni idővel, míg a világhálón lógva az egész sziget több tucatnyi



Az aszfalt ördöge hirtelen huszárvágással divatdiktátorrá változik

játékosnak ad otthont egy időben; egyáltalán nincs különválasztva a többjátékos rész, szerves részét képezi az egész programnak. Nem nehéz elképzelni: mindenki megy a saját maga dolgára, teljesíti a kis feladatait, gazdagodik, és ezalatt versenyezhetnek is az emberek egymással, létrehozhatnak futamokat vagy csatlakozhatnak másokhoz – csak a szállítós küldetéseket nem lehet multiban kiírni. Ehelyett kapunk viszont sok minden mást. Itt van mindjárt a Trade funkció, ahol nagyban lehet seftelni az ingóságainkkal, és ritkaságszámba menő autókat is beszerezhetünk. Szinte adja magát, hogy újoncoknak az eredeti ár többszöröséért lehet elsózni megunt, de jó állapotú autóinkat, házainkat, de persze fordítva sem árt figyelni, mit mennyiért kínálnak nekünk. Ha masszív többjátékos életünket az Unlimited világában kívánjuk élni, klubot is alapíthatunk, ahová értelemszerűen bárkit felvehetünk, valamint csatlakozhatunk egy már létezőhöz, és eme intézmények között külön versenyszámokat rendezhetünk. A Drive-Inek amolyan találkahelyek, ahol szintén versenyekre nevezhetünk be, de itt magunk is kiírhatunk futamokat, akár egészen speciális feltételeket szabva meg belépőként. A káosz elkerülése végett a futamok amolyan MMORPG-s instance-ok módjára párhuzamosan futnak a játék világában, így abba szabadúszó sofőrök nem zavarhatnak bele kívülről. Nem úgy az egyszemélyes küldetésekbe, ahol akárki megzavarhat minket, miközben épp sértetlenül próbálunk meg eljutni A-ból B-be. A játék nem lenne teljes a fakabátok nélkül, így a helyi rend őrei itt is a nyomunkban vannak, ha rossz fát teszünk a tűzre. Sajnos ők feleannyira sem állnak a helyzet magaslatán mint kéne, csak a mazsolákkal való ütközések kapcsán indulnak a keresésünkre, igen gyenge hatásfokkal (NFS-en edződött játékosok lazán körberöhögik az összes próbálkozásukat). Egyedül a rendőrkordon veszélyes, mely nem robbantható át, és ha egyszer elkaptak, igen keményen lehúzzák az embert pénzel – pár perces üldözésért akár százezer dollárra is rúghat a számla!

Így teljes a kép az Oahu-szigeti vakáció körülményeiről. Látható, a Test Drive Unlimited a multival kiegészítve áll össze kerek egésszé – nem a világmegmentésről szól, csupán egy életstílust, életérzést próbál visszaadni azoknak, akik nem tehetik meg, hogy a való életben villogjanak az óceán partján a világ legmenőbb autóiban.

VIZUÁLIS VARÁZS

Az első képek megérkezésekor még azt gondoltuk, tuti render mindegyik, sose lesz ilyen a játék élőben. A végén aztán mi tévedtünk: amit a képeken láttok, az maga a valóság, különösebben nem is kell részleteznem, hogy ilyen szép autós játék PC-n még soha nem volt, amihez mérten a hardverétvágya is bitang magas, de legalább nem olyan indokolatlanul, mint a WTCC esetében. Ehhez szinte elvárható módon minden autó a maga való életbeli hangján szólal meg, mint manapság minden ilyen programban, a zenékről meg nem kell különösebb vitát nyitni, ugyanis tetszőleges kínálat is bepakolható alá.

A Test Drive végre újra a régi fényében tündököl-het. Nem a Need for Speed ellenfelének szánták, ez teljesen másról szól. Olyan űrt tölt be, ami régóta tátongott kihasználatlanul, de idáig senki nem mert (főleg a Motor City bukásának árnyékában) belevágni. Az Eden meglépte, sakk-matt.

A felhozatal

Bár igen bő felhozatallal rendelkezik a játék, a későbbiekben további típusok érkezése várható. Íme a lista:

Autók:

-AC Cobra 427 '66
-Alfa Romeo Brera '06
-Alfa Romeo GT 3.2 V6 24V -Chrysler Crossfire SRT-6 Coupe '05
-Chrysler Crossfire SRT-6 Roadster '05
-Dodge Challenger R/T '71
-Dodge Charger Super Bee Hemi '71
-Dodge Viper SRT-10 Coupe '06
-B. Engineering Edonis V12
-Ferrari 308 GTS '82
-Ferrari 360 Modena
-Ferrari 612 Scaglietti '04
-Ferrari F40 '87
-Ferrari F599 GTB
-General Motors Cadillac Cien
-General Motors Cadillac CTS-V '05
-General Motors Cadillac Sixteen
-General Motors Chevrolet Cobalt SS Supercharged Coupe Concept '04
-General Motors Chevrolet Corvette '63
-General Motors Chevrolet Corvette Stingray Convertible '71
-General Motors Pontiac Solstice '06
-General Motors Saturn Curve Concept '04
-Lamborghini Diablo GT '99
-Lamborghini Murciélago Roadster '04
-Lexus IS 350
-Mazda MX-5 Miata '06
-Mazda RX-8
-McLaren F1 GT '97
-Ruf Rt 12 '05
-Ruf Rturbo
-Spyker C8 Spyder T
-TVR T440 R '04
-Wiesmann GT MF4
-Yes Roadster

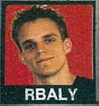
Motorok:

-Kawasaki Ninja ZX-12R '05

PC Guru

GRAFIKA	10
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Nem hittem volna, hogy ennyire jó játékot fogok kapni; a régi, Test Drive hírnevet tépázó alkotások után ez maga a csoda!



RBALY

PRO: Oahu szigete, rengeteg autó, változatos feladatok, MMO-vonal

KONTRA: Súlyos gépigény, net nélkül nem az igazi

9.0

ÖSSZEGZÉS: Ha komálod az autós játékokat, de már csömöröd van az illegális éjszakai nitróégetésből, ez a te játékod!

GÉPIGÉNY: P3 2GHz, 512 MB RAM, 188 MB VRAM, 7.6 GB HDD

NFS CARBON	88/
NFS MOST WANTED	86/
UNDERGROUND 2	89/

írta · Joshua

EUROPA Universalis III

fejlesztő > Paradox Interactive kiadó > Paradox Interactive
web > www.europauniversalis3.com

A stockholmi illetőségű Paradox csapata '99 óta létezik, és kizárólag a hardcore stratégiai játékok műfajában ügyködik – meglehetős sikerrel. Az utóbbi pár évben a játékaikat maguk terjesztik a webáruházukon keresztül.

„Megismételni azt, amit mások mondtak, csak iskoláztatást igényel, kétségbe vonni viszont agyat." – valahogy így hangzik a Paradox Interactive jelmondata, mindjárt a kezdet kezdetén világossá téve, hogy a svéd fiúk-lányok sok vetélytársuktól eltérően nem a szemétdombról jöttek. Ezt egyébként munkásságuk vezérfonala is jól jelzi, hiszen a múlt évezredbe nyúló dicső kezdetek óta igényes stratégiai szimulációkat állítanak elő, amelyek között olyan húzónevek találhatók, mint a Hearts Of Iron vagy az Europa Universalis sorozat.

MINDEN BAJNAK ORVOSA AZ IDŐ

Hihetetlen, de immár több mint fél évtizede annak, hogy – akkor még legfeljebb a türelmetlenségtől remegő – kezeimet az Europa Universalis első részére tehettem. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy első látásra egymásba szerettünk: bár respektáltam az alkotás egyedülálló mélységét, a bizony minden téren „sík" megvalósítás láttán finoman szólva nem tartottam vissza napokig a lélegzetem. A kevesebb, mint egy éven belül megjelent második rész a nem különösebben látványos fejlesztések ellenére is kiérdemelte a „közel tökéletes" jelzőt – de mire fel ez a nagy engedékenység egy ilyen, látszólag erősen fapados játéknál? Felszínesen nézve a játékmenet megegyezik a többi 4X játékkal, vagyis itt is a felfedezés, a kereskedelem, a háborúskodás és a diplomácia van középpontba állítva. Látszólag semmi extra, ráadásul ehhez leginkább az egy másfél-évtizeddel ezelőtti kort idéző béna grafika társul, nehézkes kezelhetőfelülettel, és olyan játéktérrel, ami annyi információt hordoz, amelynek korrekt kiértékeléséhez legalábbis dr. előjelű figurák nagyobb létszámú csoportjának együttműködésére volna szükség.

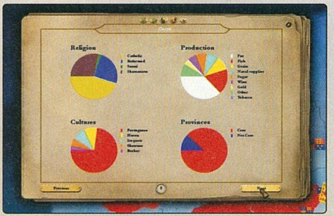
Gyökerek

Az Europa Universalis sorozat egy francia eredetű táblás stratégiai játékon alapul, ami 6-7 órás partijairól, és több száz oldalas szabálykönyvéről vált híressé.

Aztán eltelik egy kis idő, és a játékos rájön, hogy tévedett. Elvarázsolja a számtalan lehetőség: hogy 1453 és 1789 között bármikor felveheti a történet fonalát. Hogy a korszak kb. 250 állama közül bármelyik sorsát egyengetheti. Hogy nem kevesebb, mint 1700 tartomány vár meghódításra. Hogy ő lehet a Sors keze, államformákról, gazdasági mechanizmusokról, vallásokról dönthet, népek és velük összeforrott uralkodói dinasztiák történelmét alakíthatja.

Ha már szóba került az általában nagybetűs és kiszámíthatatlan, itt azonban egérrel és billentyűzettel manipulálható Sors keze, nem mehetünk el szó nélkül amellett sem, hogy az EU3-ban sikerességünk, vagy sikertelenségünk fokmérője (a processzorban tanyázó Mindenhatón kívül) kizá-

Mérsékelten látványos képernyőkön ellenőrizhetjük, hogy mennyire domináljuk Európát



A britek jelentős sikereket érnek el Németalföld meghódításában, a poroszok viszont már Skandináviában járnak

gyezte (megjegyzem, szintén nem a grafikájával tüntető) stratégiai klasszikusában. Talán inkább egyezzünk ki a „funkcionalista minimalizmus, itt-ott a korlátozott művészi igényességnek tett apró engedményekkel" definícióban...

A BALGASÁG DICSÉRETE

Arról, hogy az RTS-ek színpompás forgatagához szokott szemünk mégse adhassa át magát teljes mértékben a pihenésnek, a különböző „vizuális szűrők" (jobb híján ezt a szót használom a speciális nézetekre) gondoskodnak, amelyek segítségével a statisztikák szerelmesei szinte mindent megtudhatnak a vizsgálódás alá vont területek gazdasági, politikai és vallási viszonyairól – mintha a Microsoft Encarta digitális világatlaszát lapozgatnák. Az elsőrangú, a kor hangulatához illeszkedő zenei aláfestéshez hasonlóan csak dicsérő jelzőkkel illethetem a kezelőfelületet is, amely főleg a menürendszer áttekinthetősége terén mutat fel figyelemreméltó fejlődést. Míg az EU2 inkább tűnt az első rész sietve (bár nem ügyetlenül) megpatkolt változatának, itt jól láthatóan az alapoktól kezdve gondolták újra a stratégiai kontroll miténkjét és hogyanját. Azért a

rólag saját belső mércénk lesz: a játék kínálta számtalan lehetőségből kifolyólag itt egyszerűen nem beszélhetünk hagyományos értelemben vett győzelemről. Hiszen míg a Kasztília útját egyengető játékos számára az számíthat valódi sikernek, ha egyesíti a félsziget széthúzó katolikus királyságait, visszakergeti a mórokat Észak-Afrikába, majd a felfedezések révén egy olyan birodalmat hoz létre, amely felett sohasem nyugszik le a Nap, addig a középkori Magyar Királyság esetében a regionális középhatalmi státusz megtartása is nagy teljesítmény az osztrákok és törökök között. Természetesen megpróbálkozhatunk az események alternatív mederbe terelésével is: ehhez elegendő egy inka uralkodó vagy maja istenkirály koronáját a fejünkre helyeznünk, erős központi hatalmat kiépítenünk, majd hódolat helyett sok ezer obszidiánhegyű dárdával várni az európaiakat. No és akkor az olyan „szuperhatalmak", mint a két román fejedelemség, vagy

a helyből átugorható német miniállamok sajátos, ám az igazi kihívást nélkülöző történelmi küldetéséről még nem is szóltunk...

DE DIVINA PROPORTIONE

Miután túljutottunk a kiindulási feltételek meghatározásán és rutinosan átugrottuk az amúgy meglepően jó (de a vaskos kézikönyvben említett lehetőségeknek a töredékét sem ismertető) oktatórészt, az ismert világot ábrázoló térkép felett találjuk magunkat, ahol a műfajtól kissé szokatlanul valós időben forog az idő kereke. Szerencsére a 122 640 virtuális nap bármelyikén „belassulhatunk", vagy akár kisebb-nagyobb pauzát is beiktathatunk, így nem kell töredékmásodpercek alatt dönteni arról, hogy máglyára küldjük-e a badarságokat állító Galileit, vagy inkább ő legyen a következő pápa – a tűzifát már szorgalmasan gyűjtögető Szent Inkvizíció nem kis csalódottságára.

Hasonlóképp üdvözölendő fejlemény, hogy királyi fenségünk nincs egy örökkévalóságba merevedett játéktér nézegetésére kárhoztatva, hanem – a korábbi verziókkal összehasonlítva legalábbis – akár dinamikusnak is mondható „térbeli" nézetet kap a méltóságos arcába. A térbelit mindazonáltal nem véletlenül raktam idézőjelbe: az immár fél évezrede ismert perspektivikus rövidülés felhasználásától a játéktér még nem válik automatikusan részletgazdag, háromdimenziós térképpé... A többnyire a realitások talaján álló, fizetett véleményalkotóként sérelmezem továbbá a „részletgazdag" kifejezés felelőtlen használatát is a sajtóközleményekben – tényleg van ugyan néhány megkapó finomság (hajóink szél duzzasztotta vitorlái, vagy a gaz ellen menetelő csapataink látványa), de összességében semmi olyat nem láthatunk, amit ne láthattunk volna a múlt évezred bármelyik, az isteni Sid (Meier) je-

PARADOX PLAZA

Bár a Valve előszeretettel definiálja magát úttörőként a saját fejlesztésű játékok online letölthetőségét illetően, ez a dicsőség jóval inkább az Europa Universalist is elkövető svéd kompániát illeti. Stílusosan Paradox Plazának keresztelt weboldalukról a versenytársakat jócskán megelőzve már hosszú évek óta, direkt átutalással vásárolható meg csaknem valamennyi alkotásuk, ráadásul meglepően kedvező áron. Ezt ezúttal tessék szó szerint érteni, az EU2 motorjára épülő (és mellesleg egyáltalán nem rossz!), a skandináv középkort feldolgozó Crown of the North akár már 1, azaz egy dollárért is elvihető! Hasonlóképp jó vételt jelent a

20 dollár alatti áron értékesített, anno a PC Guruban is részletesen tárgyalt Hearts of Iron 2, és a méltatlanul mellőzött, ám ennek ellenére kiváló Crusader Kings is, a kifejezetten frissnek számító Victoria – an Empire under the Sunról már nem is szólva...

Blizzard játékaiban megszokott vezérlésre így se számítson senki – de legalább három lépésben meg lehet oldani azt, ami korábban egy tucatnyit vett igénybe.

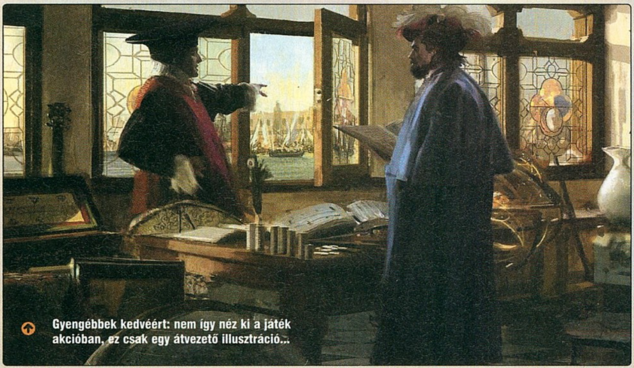
„Az MI teljeséggel képtelen döntő erőfölényt létrehozni a stratégiailag fontos irányokban, csapatait szinte minden esetben oktalanul szétforgácsolja, és korántsem képes olyan mértékben a küldetésekben rögzített célokra összpontosítani, mint emberi ellenfele." – ezekkel a sorokkal kis híján hat éve, még az EU1 kapcsán inzultáltam a klaviatúrát, hogy aztán folytathassam a második rész csepülésével, miszerint "a gépi unintelligencia egyszerűen képtelen konzisztens stratégiát kialakítani, és habár képes váratlan húzásokra, ezekkel általában több kárt okoz magának, mint amennyi nyereségre szert tesz." A játékokra jellemző lineáris (vissza)fejlődés logikája szerint itt most valami hasonlóképp lesújtó monológnak kellene következni, ám ez most kivételesen elmarad. A svédek és külhoni csatlósaik szerencsére e téren összekapták magukat, és a korábbi hibákból okulva végre olyan MI-t scripteltek össze innen-onnan, ami már-már sikeresen hiteti el magáról, hogy adaptív és dinamikus (és nem utolsósorban könyörtelen!) szilíciumalapú létformával van dolgunk. Azért a 8. életévét taposó unokaöcsémtől így is tanulhatna némi fondorlatot...

A BÍBOR A LEGSZEBB SZEMFEDŐ

A korábbi epizódoknál a fejlesztők nagyon kifinomult büntető/jutalmazó rendszerrel tartották meg a játékost az adott államra a valóságban is jellemző történelmi pályán. Ez a rendszer továbbra is létezik ugyan, de a nagyobb szabadság kedvéért kissé kicsorbították az élét: minden további nélkül elképzelhető például, hogy a katolikus Európából Luther Mártont és a reformációt megspórolva a Prófétának tetsző muzulmán kontinenst faragjunk. Sőt, ehhez még török barátainkat sem kell segítségül hívnunk, tekintve, hogy a vallási villongások már korántsem olyan megrázó erejűek, mint egykor, és lényegében ugyanez igaz a fundamentális változások okozta gazdasági és nemzeti elégedetlenségre is.

Arról, hogy mégis legyen kit a vérébe fojtani, a szintén frissített harcrendszer hivatott tenni: a csaták menetébe ugyan továbbra sem avatkozhatunk be közvetlenül (arra amúgy is ott van a Total War sorozat), de végre legalább megválogathatjuk, hogy milyen csapatokat küldünk harcba. Az első két résznél még csak a három fegyvernem (gyalogság, lovasság, tüzérség) arányainak kialakítására nyílott mód, itt viszont már több mint száz (!) különféle, az adott nemzetre jellemző egységből válogathatunk, kezdve a szívünknek oly kedves huszároktól a szívünknek kevésbé kedves császári vérteseken át a XVIII. századi skót és amerikai hazafiak favoritjának számító vöröskabátosokig. Megjelent továbbá a katonai tradíció koncepciója is, amely a háborúskodásra különleges hajlamot érző játékosokat hivatott jutalmazni különféle extrákkal, mint például a csapatok hatékonyságát drámaian megnövelő híres hadvezérek. Jó ötlet az utánpótlás automatizálása is: míg korábban manuálisan kellett feltöltenünk a veszteségeket szenvedett egységeket, addig a Nagy Kiberkoordinátor most már boldogan átvállalja tőlünk a virtuális ágyútöltelékek folyamatos előállítását és vágóhídra hajtását. Végezetül feltétlenül szó kell, hogy essék a bővített diplomáciai lehetőségekről is, amelyeknek köszönhetően megfelelő ügyességgel társítva akár egy középkori Európai Unió élén is találhatjuk magunkat – hiszen az sem véletlen ugyebár, hogy a játék az Europa Universalis névre hallgat... Hogy ezt úgy érjük el, hogy a Német-Római Császárság trónjára emeltetjük a számunkra szimpatikus választófejedelmet, vagy udvari káplánunkat választatjuk pápává, csak rajtunk áll. Csakúgy mint az, hogy ezt vesztegetésekkel, orgyilkosságokkal, fenyegetésekkel, szövetségi szerződésekkel, háborúval, vagy kifinomult dinasztikus politikával érjük-e el. Bárhogy legyen is, mindenképpen a világtörténelem három és fél évszázadán átívelő, egyedülálló játékélményt biztosító utazásban lesz részünk, amelyet még az sem képes igazán beárnyékolni, hogy az uralkodói bíbor alól néha itt-ott még elővillan a szegényes gúnya...

Hardcore stratégáknak még mindig a legjobb - a többieknek még mindig túl hardcore...

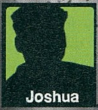


Gyengébbek kedvéért: nem így néz ki a játék akcióban, ez csak egy átvezető illusztráció...

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A jó hír: megkerült az eddig igazolatlanul hiányzó MI! A rossz hír: a svéd grafikusok e továbbra is távolmaradásukkal tüntetnek... A paradox hír: a kezelőfelület leegyszerűsödött, de továbbra is a legbonyolultabb.



Joshua

PRO: Fejlődés csaknem minden téren

KONTRA: Revolúció helyett evolúció

8.8

ÖSSZEGZÉS: A fellengzősen Europa Universalis 2-nek nevezett 1.2-es verzió után most itt a valódi folytatás... nagyobb, okosabb, bár ugyanolyan randa.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR	88/
EUROPA UNIVERSALIS 2	85/
HEARTS OF IRON 2	81/

z akció időtartama: 2007 március 1. – április 30., illetve a készlet erejéig. Kérjük, olvassa el a Részvételi Feltételeket!
kedvezmény igénybevételének 3 hónapos időtartama alatt a tarifacsomag-váltás és számlázási periódus módosítása nem lehetséges. Az Internet Giga szolgáltatásról történő idő előtti átváltás, illetve felmondás esetén 36 000 Ft Aktiválási díjat számítunk
. Az egyéb szolgáltatási feltételeket az ÁSzF szabályozza. További információ: www.vodafone.hu, 1270

PC GURU

Dr. Moreau (fél)szigete

VIVISECTOR

fejlesztő > Action Forms kiadó > CDV web > int.games.lc.ru/vivisector

irta · Jatfield

Az ukrán Action Forms ugyan nem számít újoncnak a játékfejlesztő cégek között, emlékezetünkben eddig nem sikerült mély nyomot hagyniuk. A Chasm című korai FPS-ük és egy dinoszaurusz-vadászos sorozat, a Carnivores után az 1995-ben alakult cég a Vivisectorral próbál a bűvös 80%-os határ fölé lépni.

Valószínűleg nem csak velem fordul elő néha, hogy minden racionalitásnak és trendnek ellentmondva belezúgok egy játékba. Míg mások szorgalmasan szapulják a frissen megjelenő képeket, én egy rózsaszín felhőn ücsörögve, ábrándos mosollyal az arcomon, angyali türelemmel és minden alapot nélkülöző magabiztossággal várom, hogy megjelenjen a játék, és kiderüljön, hogy ha nem is hoz forradalmat, azért majd jól meglep mindenkit. Valahogy így éreztem a Vivisectorral kapcsolatban is. A fejlesztés nem ment zökkenőmentesen, és a névváltások és csúsztatások sem vonták magukra a játékosok figyelmét, vagy ha valaki mégis felkapta a fejét, hamarosan kétkedve fordult el – én mégis megőriztem az optimizmusomat, és ami másokban visszatetszést keltett (mint a látvány, vagy a történetből nyilvánosságra kerülő foszlányok), én makacsul az „érdekes" kategória alá soroltam. Most pedig, hogy végre az orosz és német verziókat követve angolul is elérhető a játék itthon is, méghozzá barátságos áron, semmi sem mentheti meg attól, hogy kiderítsem, ha a forradalom iránt nem is táplálok már reményeket, titkolt kedvenc marad-e vagy csalódást hoz.

Horror, RPG, akció, sci-fi - a turmix nem áll össze éppen tökéletesen, de azért élvezhető...

ELVESZETT SZIGET

Bár onnan, hogy minden FPS-t többnyire nem kevés gúnnyal Doom-klónnak neveztünk, eljutottunk odáig, hogy büszkén vállalják a más játékokhoz való hasonlítgatásokat a legnevesebb fejlesztők is, a Vivisector hívószavai nem a Half-Life 2 vagy a Serious Sam voltak, hanem H.G. Wells Dr. Moreau szigete című novellája, mely a fejlesztők szerint a játék fő ihletforrása volt. Nem tudni, hogy valamelyik átszervezés során vesztették-e el a fonalat, vagy eleve ez volt a koncepció, de az eredeti mű kedvelői hiába számítanak rá, hogy bármi lényegeset viszontlássanak a felelőtlen, ám zseniális élveboncoló doki szigetének történetéből. Van ugyan néhány halovány párhuzam, mint a helyszín, vagy a játék címe, mely az angol eredetiben egy Dr. Moreau-ra használt jelző, vagy hogy mindkét tudóst Angliából üzték el kegyetlen kísérletei miatt, de Dr. Morhead szigete teljesen más világ és maga a névadó is inkább hasonlít valamiféle istenkomplexussal beoltott Dr. Breenre, mint regénybeli kollegájára.

Főszereplőnk, Kurt Robinson egy katonai küldetés alkalmával kerül a szigetre, mely az osztag megérkezésekor azonnal kudarcba fullad. A Kurttól elvágott csapat kísérteties zajok kíséretében elhalálozik, beleértve a néhány perccel azelőtt bemutatott hősnőt és ex-barátnőt is, ami egyszerre ad motivációt és sejtet valamit a végkifejletből. Egyedül vágunk tehát neki a szigetnek, hogy fényt derítsünk a rejtélyeire és megtaláljuk az előzőleg ideküldött szakasz túlélőit. Rejtélyekkel márpedig bőségesen el vagyunk látva, tulajdonképpen a játék nagy részében kuszaság jellemzi a cselekményt, az erősen kliséjellegű átvezető jelenetek és zavaros párbeszédek pedig semmit sem segítenek ennek a feloldásában. Nem tehetünk hát mást, mint leszegett fejjel nyomulunk előre. Elmebajos világon küzdjük át magunkat, ahol az elsőként

elénk kerülő mechanikus hiénákra később már a világ legtermészetesebb dolgaként fogunk emlékezni. Tűzokádó leopárdokon, medve-tankokon, láthatatlan párducokon és egyéb agyament rémségeken verekedjük keresztül magunkat a sziget belseje felé vezető utunkon, ahol újabb variációként immár két lábon járó, fegyvert cipelő kiborg-állatok fogadnak. Fellélegezni akkor sem tudunk, ha emberek akadnak utunkba, a sziget lakói számára ugyanis a fajtársiasság ismeretlen fogalom, mindenre lőnek, ami mozog.

KÉT TŰZ ALATT

Egy játéktól, amely német nyelvterületen jelenik meg elsők között, manapság elég meglepő, de éppen a lövöldözés adja az élvezeti értéke nagy részét. Az Action Forms egy mostanában eléggé elhanyagolt technológiát támasztott fel, és a Soldier of Fortune-höz hasonló sebzési rendszerrel látta el a Vivisectort, aminek köszönhetően csontig trancsírozhatjuk támadóinkat. Sajnos túl messzire nem mentek, tulajdonképpen még addig sem, mint a példaként említett játék fejlesztői, így gyakorlati haszna nincs a húscafatok szaggatásának, de látványelemnek nem utolsó, ahogy fegyvereink tüze nyomán levetik támadóink elő szövetüket a fémvázról. Zseniális taktikák kieszelésére, csapattagok koordinálására, erőforrásokkal gazdálkodásra nincs sem szükség, sem lehetőség; az egyetlen momentum, ami modern FPS-re utal, a fejlődési rendszer.

Nem csak a szinte soha ki nem fogyó muníció, a nagy számban ostromló ellenfelek és az ilyen ostromok leküzdéséért ajándékozott lőszer- és energiacsomagok idézik helyenként Komoly Samu kalandjait, de a teljesítményünket jutalmazó, folyamatosan pörgő pontszámkijelző is. Az első benyomás azonban csalóka, és a haladásunkat segítő, zöld fény kibocsátó bójáknál tett sokadik látogatáskor be is bizonyosodik, hogy a gyorsan, látványosan, vagy éppen hatékonyan kivitelezett pusztításért, Dr. Morhead elhullott teremtényeinek késsel való feltrancsírozásáért, sőt az előrehaladás szempontjából jelentéktelen pályarészek feltérképezéséért is járó pontok nem pusztán az önelégültség növelésére szolgálnak, be is válthatjuk őket, hogy Kurt képességeit fejlesszük. A rendszer meglepően jól használható, és csempész némi változatosságot a játékba. Nekem egy igazi tankot sikerült felnevelnem, akinek a célzókészségbeli hiányait kézügyességgel igyekeztem pótolni.

Ez sem menti meg azonban a játékot attól, hogy időről időre egyhangúságba fulladjon, ám rendszeresen felmerül valami körülmény, aminek hatására felülvizsgálom azt az álláspontomat, hogy csak azért török a játék vége felé rendületlenül, hogy arról is elmondhassam, hogy rossz. Az egyik ponton az ellenfelek, másutt a környezett, és egyszer egy már ismert, ám keveset használt húzással a játék tempója is gyökeres változáson megy keresztül, rövid időre horrorba (méghozzá egészen jófélébe!) váltva az eszetlen lövöldözésről. Sajnos az összkép az, ami meghatározza az élményt, így a Vivisector Ravenholmja is feledésbe merül a végére. A meglehetősen bőséges arzenál pedig már ennyi változatosságot sem nyújt, hiába áll rendelkezésünkre tucatnyi fegyver, darabonként két változatban, a kiválasztott kedvencet szinte minden szituációban tökéletesen használhatónak találjuk.

Valami azt súgja, ez itt nem az Óz gyáva oroszlánja...

ÍTÉLET

A Vivisectort míves keretbe foglalják a különös események. A kellemes csalódást, amit az első néhány óra okoz, hamarosan unalom követi, és bár a rövid tempóváltás a játék közepén kis időre feledteti ezt, alapvetően az egysíkúság határozza meg az élményt. Sajnos a belemagyarázott ígéretek sem teljesülnek, de még ez sem jelenti azt, hogy egyértelműen rossz játékkal lenne dolgunk. Dacára annak, hogy technológiailag is jócskán alulmarad a versenyben. Bár láthatóan igyekeztek egy-két effektussal feldobni a látványt, sok fejlődés nem tapasztalható az első, lassan öt éve megjelent képekhez viszonyítva; a hosszú fejlesztés és az angol változat késleltetett megjelenése ellenére egy-két csúnya hiba javítatlan maradt a tesztverzióban. Tehetség azonban határozottan van az ukrán srácokban, értenek is a műfajhoz, remélhetőleg a most készülő, Cryostasis című játékukkal már nem csak sejtetik ezt velünk.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	

Jópofa ötletek és kihagyott ziccerek zavarbaejtő keveréke, idejétmúlt kivitelezésben, viszont kellemesen alacsony gépigénnyel. Inkább érdekes, mint jó játék.

Jatfield

PRO: A régi recept még mindig beválik, kikapcsolódást nyújt...

KONTRA: ...de semmi többet, és ami van, az is egyhangúvá válik.

7.5

ÖSSZEGZÉS: Mind gépigény, mind ár tekintetében olcsón kapunk könnyed szórakozást - de azért nem lesz senki polcának fő dísze a Vivisector doboza.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

FAR CRY	93/
PAINKILLER	87/

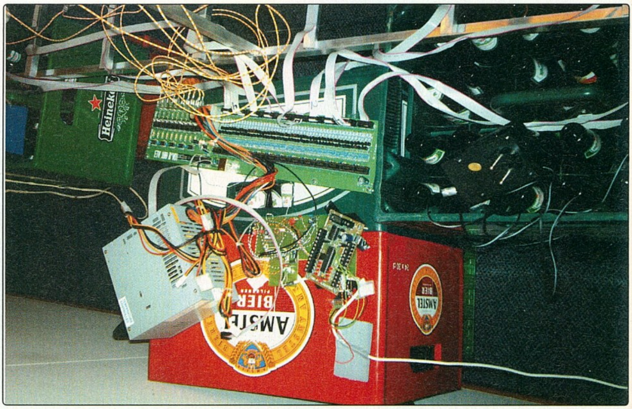
Idősebb játékosok (értsd: 20 év felettiek) emlékezhetnek még arra, mekkora szám volt, ahogy a hardverek fejlődésével teret hódított a 3D-s megjelenítés a játékokban. Először a Wolfenstein és a Doom ál-3D-jétől ájultunk el, aztán jöttek azok úttörők, amelyekben már mindhárom tengely mentén elmozdulhattunk a térben: a Descent, a Quake meg a többi klasszikus.

Azóta eltelt bő tíz év, de a 3D-forradalom nem hozott újabb áttöréseket. Persze, a poligonszámok egyre nagyobbak, a textúrák szebbek lettek, és újabb effektek erősítik a térbeli látszatot – de a látszat attól még látszat maradt. Egyelőre a tudományos-fantasztikus regényekbe illő a felvetés: vajon a játékok átlépnek-e valaha igazából a harmadik dimenzióba? A kérdést, akárcsak az egész témát nálam okosabb embertől kölcsönöztem: Allen Varneytól, aki régi játékipari bedolgozó, egyébként meg a Paranoia című vicces asztali szerepjáték egyik atyja – a kérdésre adott válasza pedig lelombozó.

MINDENT A SZEMNEK

Háromdimenziós képalkotással, más néven sztereoszkóp (ez esetben speciális eszköz kell a kép megtekintéséhez) vagy autosztereoszkóp (ez esetben nem) képekkel régóta kísérletezik a technika. Az egyik legismertebb és legkezdetlegesebb módszer az úgynevezett anaglif kép, ami szintén csak látszatélményt nyújt: ez az, amikor két különböző szögből fényképezik le ugyanazt a képet, aztán ezeket egymásra vetítik, a néző szeme pedig egy speciális, általában piros-kék szemüveg segítségével korrigál, és térbelinek látja a vetített képet. Anaglif játékok készültek már, többnyire kísérletező kedvű programozók szórakoztatták saját magukat velük. A legismertebb talán a Quake II anaglif változata, amit egy Jacek Fedorinszki nevű lengyel kóder gyártott (Fedorinszki egyébként egy őrült, ő készítette el a karaktergrafikás Quake-et is). Az igazi 3D-től azonban ez a megoldás még igen messze van, ráadásul a szem ily módon való erőltetését nem lehet sokáig hányinger nélkül bírni. Léteznek autosztereoszkóp megoldások is, amelyek már készen „szállítják" a szemnek a 3D-érzetet (több mint 100 cég foglalkozik ilyesmivel), de ez még mindig nem az a holokép, amit a sci-fikben láthatunk. Ráadásul ezek a

Minden jelentős tudományos kísérlet hátterében ott van valahol pár láda sör...



technológiák nem olcsók, egyelőre többnyire katonai vagy orvosi területeken, esetleg profi tervezőprogramokban alkalmazzák őket.

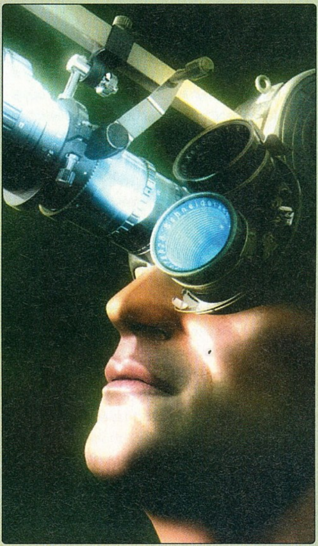
HOLÓRA VÁRVA

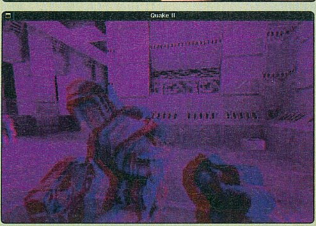
Ó igen, léteznek már igazi holoképek is, minden évben több tudományos hírt is olvashatunk ezekről. De egy játékban ugyebár másodpercenként legalább 25 képet kell felvillantani (de inkább 35-40-et), hogy a játékos ne érezze képregénynek a programot. Ráadásul valós időben generált effekteket sem árt használni, élsimítás, filteringek, mappingek satöbbi. A térbe vetített holografikus mozgókép pedig még igencsak gyerekcipőben jár. Az egyik legsikeresebb ilyen jellegű projektet a híres Massachusetts Institute of Technology egyetem kutatóközpontjában kezdték el. Az eddigi eredmények a Mark-I és a Mark-II nevű prototípusok. Az előbbi 25*25*25 milliméteres képernyőn (vagy inkább képkockán) képes renderelni másodpercenként 20 frame-mel, az utóbbi 150*75*150 milliméteresen képes érfalrepesztő 2,5 frame/másodpercre. Nem éppen a mai játékosok igényének megfelelő számok ezek... Egy másik MIT-kísérlet eredménye volt a Zebra Imaging, egy holografikus érintőképernyő, ami leginkább a Különvélemény című Spielberg-filmben látott holomonitorra emlékeztet – ezt azonban belátható időn belül nem fogja adoptálni a játékipar, és amúgy is inkább irányítási, nem megjelenítési eszköz.

ÉLŐ QUAKE

Apropó, irányítás. Az érdekesebb próbálkozások közé tartoznak azok a kísérletek is, amelyekben a játék irányítását helyezik át a valós térbe. Nem feltétlenül a Wii kontrollerére gondolok, hanem az olyan projektekre, mint a pár évvel ezelőtt készült ARQuake. A program egy ausztrál egyetem laboratóriumában született, és készítői a Quake szabad forráskódú motorját buherálták meg benne. Az engine-t egy GPS-szel kötötték össze, a pályákat pedig valós helyszínek méreteihez és jellegzetességeihez igazítva tervezték meg. A játékos kapott egy VR-szemüveget a fejére, egy laptopot a hátára, egy mozgásérzékelős pisztoly-kontrollert a kezébe, és így a pályák által modellezett helyszíneken tudott játszani. Az egyik pálya például egy parkoló volt: a játékos ténylegesen a parkolóban mászkált, a GPS pedig jelezte a programnak, hogy mikor melyik oszlop mögül kell előugrania a szörnyeknek. Az ellenfeleket ezek után a térérzékelős pisztollyal lehetett levadászni. Ebben a projektben tehát az irányítás minden szempontból 3D-ben történt, viszont ezzel együtt járt néhány korlát is: a pályatervezés körülményes volt (véletlenszerű pályákról álmodni sem lehetett), a felszerelés drága, és adódtak nem várt problémák is. A Quake eredeti AI-ja által vezérelt szörnyek például pillanatok alatt lemészárolták a főhőst, valós térben ugyanis a játékos egyáltalán nem tudott olyan gyorsan mozogni és pontosan célozni, mint a virtuális katonák; az élvezhető játékmenethez végül nagyon le kellett butítani a szörnyek AI-ját és harci képességeit. De ha még mindezek a problémák meg is oldódtak volna: csak az irányítás volt 3D-s, a megjelenítés ugyanis a VR szemüveg sík felületén történt.

Ha valós térben körülményes mozogni, a virtuális teret kell mozgatni a játékos körül – adódik a megoldás. Ilyen virtuális valóságok már léteznek, egyik legsikerültebb a CAVE projekt. Ez egy 3*3*3 méteres sötét szoba, amelynek a falaira vetített képek és egy speciális szemüveg hozzák létre a 3D-élményt. A CAVE 15 éve létezik, de mivel hat számjegyű összegbe kerül (dollárban...), csak néhány egyetem és kutatólaboratórium rendelkezik a rendszerrel – és megint csak: nem játékra tervezték, a gyors képváltások ugyanolyan émelyítőek benne, mint az anaglif játékok esetében.



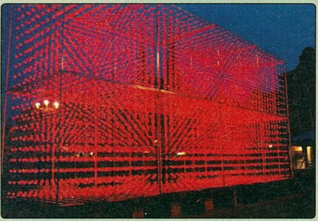


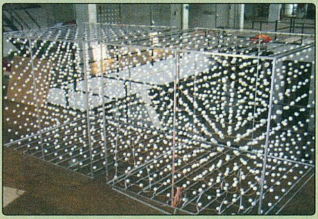
A képen nem a nyomda rontotta el: kék-vörös 3D szemüveggel ebből lesz a 3D-s Quake 2

PONG 3D

A valós 3D-játékok megjelenéséhez tehát ma sem vagyunk közelebb, mint 10 évvel ezelőtt. Még a látszatmegoldások is kezdetlegesek vagy elérhetetlenül drágák, a fenti projektek gazdái pedig nem a játékipart akarják megnyerni a prototípusaikkal (hiszen nem is többmilliós eladásokra tervezik azokat), és az irányítás is problémás. De egészen alapvető akadályok is akadnak, például a kezelt adattömeg. Egy 1024*768-as felbontású kép már egész szép tud lenni, a játékok többsége a mai gépeken már szép gyorsan fut ennél a beállításnál. Tegyük fel azonban, hogy adunk ennek a képnek egy harmadik dimenziót, és képzeljünk el egy 1024*1024*768 képpontból álló térbeli képernyőt! Ha a mai monitorok jellemzőit vesszük alapul, az ezen a képzelt eszközön megjelenített játékhoz szükséges adat mennyisége másodpercenként elérheti a 100 gigabyte-ot is; a mai gépek kapacitása ettől még igen messze van. Készült ugyan már 3D-be rendezett képpontokat használó eszköz, például egy holland egyetemen tavaly áprilisban a Matrixx nevű művészeti projekt. Ez 8000, pinponglabdákba épített vörös ledből áll, a felbontása pedig észveszejtő 10*20*40 képpont volt. A Matrixx ezzel jelenleg a világ legnagyobb 3D-monitorának mondhatja magát, és olyan játékokat lehet rajta játszani, mint a Pong és a Snake – a hetvenes évek 2D-s slágereit. Bizony, valódi 3D-megjelenítésű játékokat tekintve ma ez a csúcstechnika. Hogy mikor lesz ebből igazi 3D-Quake? Egyelőre éppolyan lehetetlen ezt megjósolni, mint amennyire a 2D-s Quake-et sem lehetett megjövendölni a hetvenes években. Majd, egyszer. Addig is maradnak a sci-fi regények.

Az igazi 3D grafika, sokezernyi vörösen világító pingponglabdából összeeszábálva





Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

GOTHIC 2

Kedves Tika!

Én csak kijavítanám azt, amit a múltkor írtál. Mert az orkot a Gothic2-ben NEM lehet megverni az 1. fejezetben (odáig oké, hogy elfutok előle, és a városi őrség majd megveri, de amíg az orkhoz igyekszel, addig ott van egy Árnyékfutó, és ez gyorsabb nálunk). Ehelyett induljunk el Akil farmja felé, ott balra, pár patkány/vakond leverése után, szintén balra lesz (a felfelé vezető út alatt) egy balrang. Bemész, és láss csodát, ott van középen az ork fegyver, ami Haraldnak kell. (Ha nem vagy elég erős, akkor ne foglalkozz balra a banditákkal).

Hát csak ennyi lett volna a kiigazítás.

atg2

Respect, és köszi.

CALL OF CTHULHU

Hello Guru Team!

Kérlek, segítsetek. Elakadtam a Call of Cthulhuban. Innsmouth városában tartok, ott, ahol egy széfet kell kinyitni a Variety Store-ban. Thomas Waite naplójában le van valami írva (dátumokról), de nem igazán tudom, hogy mi a kombináció a széfhez, és hogy hogyan kell használni.

Előre is köszi: Bence

A napló szerint Ramona születésnapja a széf kódja, és azt is említi, hogy a lány tizedik szülinapja épp az előző napra esett, szóval könnyen kiszámolható. A kérdéses dátum angol formátumban 2/6/12, ezt a széfen pedig úgy állítsd be, hogy jobbra 2, balra 6, jobbra 1, és balra 2.

Tisztelt Guru!

A Cthulhut én is kipróbáltam! Jó, de még jobb lenne, ha tudnám, mit kell csinálni annál a résznél, amikor egy liftben vagyok, és a Hydra megtámad! Leáll a lift, és agyonvág az a nagy dög szörny!

Köszönöm a segítségüket: Zsolti

Amikor megáll a lift, a lift paneljén nyomd meg a vésznyitás gombját, ekkor kinyílik az ajtó, és a dobozokon át kimászhatsz. Értelemszerűen a gyorsaság itt létkérdés.

Hi!

A Call of Cthulhu nevű játékban akadtam el, méghozzá ott, ahol a börtönben lévő széf van. Odaadtam a patkányt a rabnak és Briannek kellene néhány dolog a széfből, de nem tudom a kódot. Kérem válaszoljanak! Előre is köszönöm.

Bakkancs

A széf kódja, ahogy Burnham említette is már, egy nagyon fontos dátum Marsh kapitány naplójából. Ez az 1846 lenne (az említett mű utolsó oldalán találod), és a következőképp kell a kombinációt beállítani: jobbra 1, balra 8, jobbra 4, balra 6.

Hi PC Guru Team!

Az lenne a gondom a Call of Cthulhu nevű játékkal, hogy már a végén vagyok, és előttem van a nagy kövér szörny. Aztán belementem az egyik gyíkféleségbe. Ez eddig rendben, de elméletileg ezzel a szörnnyel kéne kinyitnom a többi csapot, de nem sikerül, hiába ütöm. Én egy bugra gyanakszom, de lehet, hogy valamit nem jól csináltam. Van valahol patch a játékhoz, és ha van, tudsz adni linket?

Előre is kösz!

Krisz

Nem bug! A legfontosabb, hogy a gongba (figyelemelterelésként ugye, nem vandálság miatt) közvetlen közelről kell belelőni az energiafegyverből, méghozzá egy maximális töltetet. Aztán rohanás fel, de mint a zsírozott villám. A szörnyeket szedd le, és irány a medence. Szörny alakban a támadás gombbal lehet a csapokat működtetni... Ezt aztán ismételgesd, amíg az összeset nem aktiválod, utána jöhet a medencébe egy max töltet az energiafegyverből, és kész!

DIABLO 2

Hello Guru team!

A Diablo 2-vel kapcsolatban lenne pár kérdésem! Az első: a cheatland azt írja, hogy egy d2s fájlt meg kell nyitnom egy hexa editorral, mi az a hexa editor? Ha tudjátok, hogy mi az a hexa editor, akkor légyszi mondjatok egy alkalmazásnevet, vagy azt hogy honnan lehet ilyet szerezni! Válaszotokat előre is köszönöm!

Péter

A hexa editorral egy fáj bináris (kettes számrendszerben) vagy hexadecimális (tizenhatos) formában megjelenített tartalmát nézhetjük meg, illetve szerkeszthetjük. A tinyurl.com/yqbowa linkről tölthetsz le egyet, vagy a tinyurl.com/2eynck oldalon találsz egy már honosított verziót.

ENCLAVE

Nagyságos PC Guru!

Az Enclave-vel lenne egy hatalmas gondom. A fény küldetésekben, amikor átkelnék, azelőtt van egy láváleny. Hogy kell megölni a szörnyet, vagy átjutni a pályán?

Kérlek, segítsetek nekem.

Előre is kösz.

A lávaóriás pici lávagólemeket hajigál, ezeket a fagykarddal le tudod fagyasztani. Ha elfeketedtek, akkor pedig szemből csapd meg őket, és golflabdaként froclizhatod vele a nagyot. Ezt a módszert erőltesd, és hamar kifekszik.

THE GODFATHER

Sziasztok!

A Godfatherrel kapcsolatban lenne kérdésem. A teljes végigjátszáshoz ugye végre kell hajtani minden kivégzési módot. De a „hard head execution", és a „traffic accident execution" kivégzéseket, hogy lehet kivitelezni?

Ha tudtok segíteni, azt előre is kösz!

Réka

Hard head execution: A fejét verd szét egy pénztárgépen vagy valami alacsony objekten (pl. ládán, pulton, asztalon).

Traffic accident execution: Lökd egy autó elé a delikvenst (csak az ellenséges bandatagoknál működik mindkét módszer elszámolása).

CIVILIZATION 3

Hello!

Az lenne a kérdésem, hogy a Civilization 3-hoz nincs valamilyen ingyenes patch, vagy akármi, ami tartalmazza a multiplayer módot? Most üzemeltük be a laptopot, de a 4 nem fut rajta, a 3 is csak épphogy elmegy.

A választ előre is köszönöm.

stercus

Tudomásom szerint nem létezik ilyen patch, anno a Firaxis egy külön küldetés-lemezben/-kiegészítőben, a Play the Worldben tette elérhetővé a harmadik részhez a multiplayer funkciót...

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

Hali mindenkinek!
Sikerült szert tennem egy Wow: BC Collector's Editionra. Ez mind szép, és jó, de legyetek szívesek áruljátok már el, hogy kell előhozni a játékba kapott bonusz, kis sárkány petet?
Na csak ennyi lenne a gondom!
Üdv, egy örökké hű olvasótok: Speedy

Kicsit bonyolult lesz a dolog, mert a Blizzard elszúrta a dolgot a pettel... Itt találod részletesen leírva, hogyan kell: www.blackravens.net/?p=1533

Hali!
BS-en van egy 67-es hunterem, és már kinéztem neki egy crossbowt az arénából, de nagyon nem értem, hogy hogyan lesz ez az aréna rendszer. Azt írják, hogy a saját aréna csapatom állásától függ, hogy mennyi pontot kapok, de ezek szerint csak egy előre meghatározott 2, 3, vagy 5 fős csapatban fogok tudni arénázni? Nem lehet majd úgy, mint BG-n, vagy mégis, hogy van ez?
Előre is köszi: Kolins

Az aréna a következő szabályok szerint működik:
-Állandó (az adott, három hónapos szezon erejéig állandó) csapatot kell alapítani. A csapatnak lehet egy kerete, akikből kiállítják a meccsekre menő 2, 3 vagy 5 embert. A keret az aktuális játékos-szám duplája (tehát az ötfős arénákba egy tízfős kerettel nevez a csapatod).

-Egyszerre egy 2-, egy 3-, és egy 5-fős csapat tagja lehetsz. Másokkal is bemehetsz az arénába, de csak gyakorló meccsekre, amiért nem jár pont.

-Az éles meccsekért pontokat kapsz, ami alapján egy folyamatosan formálódó, alakuló ranglista lesz majd minden Battlegroupban. A rendszer úgy van felépítve, hogy amikor bejelentkezel egy meccsre, automatikusan a ranglistán hozzád közel álló (tehát vélhetőleg hasonló erejű) csapatot kapsz ellenfélnek.

-A meccsekért kapott pontokat szépen gyűjtögeted, mint a BG-ken a honort, és vásárolsz belőlük.

-A szezon végén, a ranglisták elején álló csapatok tagjai extra díjként kapnak Netherdrake repülő mountot. Ez a lista első 0,5%-ában álló csapatoknak jár, tehát ha 200 csapat szerepel a listán, akkor csak az elsőnek, ha 2000, akkor az első tíznek.

OBLIVION

Hi PC Guru!
Az Oblivion játékkal kapcsolatban kérném a segítségeteket. Az lenne a kérdésem, hogy lehet belépni a tolvaj céhbe.
Előre is kösz.

Kövess el nyilvánosan egy lopásnak minősülő bűncselekményt valamelyik frekventáltabb helyszínen, ekkor az őrség értelemszerűen elvonszol a dutyiba, cserébe viszont a szabadulásodkor megkeres a helyi tolvaj céh képviselője, és kapsz egy levelet a kapcsolatfelvétel lehetőségéről. Esetleg nézz meg egy Gray Foxos körözési posztert, aztán beszélj a lelkére egy koldusnak, hogy mondja el a találkozók helyszínét, idejét.

Sziasztok!
Volna egy nagy problémám az Oblivionnal. A sztoriban annál a küldinél tartok, ahol megtámadják a trónörököst, és az amulettet elrabolják. Ekkor kéne Martint északra kísérni a Bladesekhez, hogy ott elrejtőzzön, majd megkeresni az amulettet. A gondom a következő: miután a támadást levertem, otthagytam a trónörököst a helyszínen, mert épp nem volt humorom folytatni a küldit. Ezt követően jártam egy csomó helyen (mellékküldetéseket oldottam meg stb.), és amikor visszamentem már nem volt ott. Elindultam északra, de a templomba meg nem engednek be (zárva az ajtó és kulcs kell a kinyitásához). (A térkép egyébként a templomot jelzi ki, mint következő cél.)
Összefoglalva: aki elvesztette a trónörököst útközben, az mit csináljon?
Újra kezdeni a játékot nincs túl şok kedvem...
Üdv. Kopi

Az NPC-k ebben a játékban elég türelmes fajták, de ha valóban visszamentél a Weynom Prioryba, és az istállót, katedrálist átfésülve sem Jauffre, sem Martin nyomát nem találtad, akkor restart, vagy egy korábbi mentés. Tessék gyakran menteni, vámpírfertőzés bármikor előfordulhat, néha felveszed véletlenül más cuccát, vagy rossz helyre csapsz a karddal, aztán máris kész a baj.

SID MEIER'S PIRATES!

Hello PC Guru!
A Sid Meier's Pirates-ben, hogyan lehet 10/10-es románcot szerezni? Már kb. 6 lányt megmentettem, de semmi...
Ha lehet, segítsetek, légyszi.
DJ

A hölgy szépségétől függ az elérhető legmagasabb szint, így plainnél 8, attractive-nál max 9, és csak a beautiful minősítésű kormányzócsemeténél lehet 10/10 a románc. Ehhez egy tökéletes első tánc (+3), a következő látogatásnál ajándék - pl. gyémánt nyaklánc (+1) -, aztán az ellenlábas udvarló elpáholása a szökőkútnál (+2), majd az újabb vizitünknél egy második, szintén tökéletes tánc kell (+1). Ezután Mendoza menetrendszerűen elrabolja a nőt, kiszabadítása (+1), és apjához való visszajuttatása (+1) után a következő randira már vihetjük a rubin gyűrűt, házassági szándékunk jelzéseképp (+1), és kész is a tökéletes románc. Mivel kezdetben a beautiful hölgyek ódzkodnak a csóró kapitányoktól, így esélyeinket nagyban növelheti egy díszes kalap...

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Akadt egy kis problémám a Messiah-val. Ott tartok, amikor felmászok a csatornából, aztán az a Duncan fickó motyog valamit, majd előrerohan, és hogyha szerencséje van, az első Ghoul még nem vágja le. Aztán ő meghal, és négyesével jönnek a Ghoulok, és én is meghalok. Nem tudok tovább menni semerre. Amúgy ha jól emlékszem 9. fejezetnél tartok.
Légyszi segítsetek, mert nem akarom abbahagyni ezt a király game-et.
Előre is köszi. dvd-Triple5

Duncant nem lehet megmenteni, halála a forgatókönyv szerint elrendeltetett. Ha ott vagy, ahol sejtem, akkor nézz fel a környező házak tetőszintjére, ugyanis a köteles nyíllal fel lehet jutni a nyitva hagyott ablakokhoz. Ha eljutsz a hídig, akkor sem úszod meg a ghoulinváziót, sajnos ennek a résznek ez a rákfenéje. Gyakorlatilag a rúgás a tökéletes fegyver ellenük – bőrözd fel őket a nyársakra, rugdosd bele a vízbe, a szünetekben pedig húzódj a pajzsod mögé.

RUNAWAY

Hi Tika!
Egy végigjátszás pontos címét, és egy választ kérnék tőled.

1: Runaway 1 végigjátszás letöltési címe kellene.
2: A Brothers in Arms Eib-bet végigjátszottam Easyn, de nem jön be az Old Movie. Beírtam a 2ndsquad-ot, így megkaptam mindent, de így sem jön be egy cheat sem. Hogy lehet behozni!?

1. tinyurl.com/ywdsak
2. A következő weboldal részletesen taglalja, hogy miként lehet a cheateket használni az említett játékban: tinyurl.com/2e7jzc.

A legújabb Command & Conquer kapcsán illik szót ejtenünk a Westwood Studiosról, mert bár a cég már nem létezik, mai napig a Westwood jut eszébe minden valamirevaló RTS-rajongónak, ha C&C rövidítést lát. A vállalatot 2003 elején ugyanaz az Electronic Arts fogyasztotta el, amelyik korábban a Bullfrogot és az Origint is bekebelezte, de a játéklapok nosztalgiarovatai nem felejtik az emlékét...

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Command & Conquer: Renegade

Amikor a C&C sorozat univerzumába álmodott FPS megjelent, már erősen lefelé ment a Westwood szekere. A céget vezető két agytröszt, Brett Sperry és Louis Castle ekkor már inkább üzletemberek voltak, mint játékfejlesztők, és az EA futószalag-politikáját követő, egykor sikeres vállalat pedig ontotta a középszerű programokat. A Renegade is ilyen volt: a grafikája túl szögletes, a zenéje túl kommersz volt ahhoz, hogy kiemelkedjen az egy kaptafára készült akciójátékok közül, a játékmenet pedig ostoba AI-val és ötlettelenségével bosszantotta a játékosokat. Így hiába lehetett a C&C-ből ismert Mammoth tankot vezetni a programban, hiába irthatott a játékos tibériumtól megőrült mutánsokat, a Renegade multiplayerben is csak rövid távon szórakoztatott, és egy maradt a Westwood kihagyott ziccerei közül. Kár érte.

...10 éve:

Lands of Lore: Guardians of Destiny

A cég egyik utolsó igazi sikere, aminek az elődje az Eye of the Beholder, ha Ádámtól és Évától akarjuk kezdeni a sztorit. A Beholder a Westwood egyik legsikerültebb akció-szerepjátéka volt, amely a Dungeon Master labirintusnézetét ötvözte a real-time harccal (és varázslással, elvégre fantasy, pontosabban AD&D környezetről beszélünk). A játék folytatása még nagyobb elismerést aratott, a harmadik részhez azonban Sperry és Castle már nem vette meg az AD&D licencet, és saját környezetet hegesztett a programhoz. Így született meg a Lands of Lore, amely neve ellenére a Beholder sorozat csúcsának tekinthető... és amelynek folytatása csak négy év után jelent meg. De milyen folytatás volt! Gyönyörű 3D grafika, rengeteg mozibetét, remek sztori sárkánylovaglással és egyéb extrákkal, letisztult, könnyen kezelhető irányítás – felüdülés volt az egyre bonyolultabb, a főhősök utolsó páncélszegecsének statisztikáit is számon tartó, táblázatokba belefeledkezett szerepjátékok között. Ráadásul a játék német címe is csodálatos volt: a Götterdämmerungnál nincs szebb szó ezen a nyelven (na jó, talán a Landwirtschaftsaustellung).

...15 éve:

Dune II: The Building of a Dynasty

1992-ből nem is kerülhet más ide, mint a real-time stratégiák atyja. Jó, jó, 1984-ben már megszületett a műfaj, de a mai fogalmaink szerinti (értsd: nyersanyaggyűjtés, építkezés-fejlesztés, sereggyártás) RTS-eket a Dune II alapozta meg. A valós idő ugyan csigalassúsággal telt, mivel az akkori gépek még nem bírták sebességgel az akciót, de ezzel együtt is érezhető volt, mennyire király, amikor a stratégia találkozik akcióelemekkel. Ebben a játékban megérezhettük, hogy sokszor gyors döntéseket kell hozni, különben az ellenfelet nem fogjuk tudni visszaverni, vagy egy homokféreg szippantja be a fűszerarató gépünket. Ha már homokféregről meg fűszerről beszélünk: a program környezetét Frank Herbert híres regénye inspirálta, és néhány ismerős figura a könyvből a játékban is visszaköszönt. Ez borzalmas szóviccekre is alkalmat adott, elég ha csak a Harkonent, a barbárt említem...

...20 éve:

Amiga- és Atari-átiratok

A nagy áttörés előtt a westwoodos fiúk is kicsiben kezdték: a nyolcvanas években még nem igazán volt önálló játékuk, többnyire az Epyxnek készítették el sikerprogramok Macintosh-, Atari- és Amiga-átiratait. Ha anno ezeken a masinákon játszottál a remek Temple of Apshai-val, a World Games és California Games klasszikus sportjátékokkal vagy a Super Cycle-lal, jó ha tudod, hogy ezt a Westwoodnak köszönheted. A cég alkalmazottai egyébként olyan lelkesek voltak, hogy sokszor önszorgalomból új pályákat, lehetőségeket építettek be, és mivel mindig határidőre, pontosan dolgoztak, az átirataikkal hamar jó hírnévre tettek szert a játékiparban. Hát valahogy így kezdődött...

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

TAVASZI PC JÁTÉK AKCIÓ!

- Act of War Gold 3 990
- Afrika Korps vs D.R. HUN..1 890
- Age of Alexander 1 290
- Age of Empires 3 HUN 3 990
- Age of Mythology Gold 2 990
- Anno 1503 Gold 3 990
- Anno 1701 HUN.................9 990
- Atlantis Evolution HUN 2 990
- Bad Day LA, HUN..............3 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 890
- Battlefield Vietnam............3 890
- Battlefield 2 Deluxe............7 190
- Battlefield 2142 ....11 690
- Battlestations Midway 8 990
- Battlestrike: Győzelemre fel1 990
- Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
- Bet on Soldier: Blood of S..2 990
- Bionicle Heroes.................6 990
- Black & White 2 ....3 890
- Brothers in Arms HUN 2 990
- Brothers in Arms Earned ...2 990
- Caesar 4 HUN 3 990
- Call of Duty Deluxe*...........3 990
- Call of Duty 2 GOTY 9 990
- Cars (Verdák)....................6 990
- Chessmaster 10th Ed. 2 990
- Chronicles of Narnia 2 990
- City Life.............................3 990
- Civilization 3 Complete 2 990
- Civilization 4......................4 990
- CivCity: Rome....................6 990
- Colin McRae Rally 5 ....2 990
- Combat Flight Simulator 1 290
- Combat Flight Sim 2. ....2 990
- Combat Mission: Overlord 990
- Command & Conquer
  - First Decade csomag.......7 190
  - Generals Deluxe 3 890
  - Tiberium Wars H (03.30) 11 690
- Commandos 3 990
- Commandos Strike Force. .5 990
- Company of Heroes...........9 990
- Counter-Strike Anthology...3 890
- Counter-Strike Source 7 190
- D-Day HUN.......................1 890
- Dark Messiah of M&M HUN6 990
- Devil Inside HUN 990
- Disciples 2 Gold.................3 990
- Doom 3 ....3 990
- Dungeon Lords 3 990
- Dungeon Siege+Aranna 2 990
- Dungeon Siege 2 ....4 990
- Dungeon S. 2 Broken W 3 990
- Dungeon Siege 2 Deluxe...6 990
- El Matador HUN.................4 990
- Europa Universalis 2..........1 990
- Evil Genius........................ 990
- Faces of War* 2 990
- Fall: Last Days of Gaia H...1 990
- Far Cry 1 290
- F.E.A.R. 2 990
- F.E.A.R. Extraction Point ...3 990
- FIFA 06 ....3 890
- FIFA 07 HUN....................11 690
- FIFA Manager 06 ....3 890
- FIFA Manager 07 ....11 690
- Flatout 2............................1 990
- Football Manager 2006......4 990
- Football Manager 2007 ......7 990
- Freak Out: Extreme Fr. 4 990
- Freedom Force vs Third R.2 990
- Gabriel Knight 3 ....1 490
- Ghost Recon Advanced W.2 990
- Godfather (Keresztapa) 3 890
- Gothic 3 HUN.....................6 990
- Grand Theft Auto 3 ....2 790
- GTA Vice City.....................2 790
- Ground Control 1 890
- GT Legends HUN 3 990
- GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
- GTR 2 ....6 990
- Guild Wars (2006) /online ..6 990
- Guild Wars Factions /on.....6 990
- Guild Wars Nightfall /on 6 990
- GW Nightfall Collector's.....9 990
- Gyűrűk Ura (Lord of the Rings)
  - Király visszatér.................3 890
  - Harc Középföldéért 3 890
  - Harc Középföldéért 2. ......3 890
  - HK2: Boszorkánykirály....7 190
  - LOTR Online (április)* ....Jön
- Haegemonia Gold HUN 1 990
- Half-Life 2 ....3 890
- Half-Life 2 Holiday Coll 7 190
- Half-Life 2 Episode One.....4 890
- Happy Feet 7 190
- Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
- HP 2 Titkok kamrája...........3 890
- HP 3 Azkabani fogoly.........3 890
- HP 4 Tűz serlege 3 890
- HP Kviddics Világkupa.......1 990
- Heroes of M&M 3 compl 1 890
- Heroes of M & M 4 HUN 1 890
- Heroes 4 Complete HUN ...3 790
- Heroes of M & M 5 HUN 9 990
- Heroes 5 Hammer of F. H ..6 990
- Hidden & Dang 2 Gold.......2 990
- Hitman Blood Money 6 990
- Homeworld..........................990
- Icewind Dale Saga 3 990
- IGI 2: Covert Strike 2 990
- IL-2 Sturmovik 1946...........6 990
- Imperium Galactica 2 HUN ...990
- Joint Task Force (angol) 3 990
- Jurassic Park Op. Genesis.1 990
- King Kong 2 990
- Knights & Merchants 2 H ...1 990
- Knights of Honor 3 990
- Larry Magna Cum Laude 990
- Lego termékek (EVM,/db)..1 990
- Lock On 2 390
- Locomotion 1 990
- Maelstrom 9 990
- Mafia 2 990
- Matrix: Path of Neo 3 990
- Mechwarrior 4 Vengeance .1 290
- Medal of Honor 1 990
- Medal of Honor Warchest ..3 890
- Medal of Honor Pacific A ...3 890
- Medieval Lords HUN..........3 990
- Medieval Total War Gold....3 990
- Medieval Total War 2 ....10 990
- Morrowind GOTY 2 790
- Myst Complete...................5 990
- NBA 06..............................3 890
- NBA 07 ....11 690
- Need for Speed Und. 2 ......3 890
- NFS Most Wanted.............3 890
- Need for Speed Carbon H11 690
- Neverwinter Nights 2 ....7 990
- NHL 06...............................3 890
- NHL 07 ....11 690
- Oblivion (Elder Scrolls 4) ...6 990
- Oblivion Knights of the N ...5 990
- Oblivion Shivering Isles* 6 990
- Oil Tycoon 2 HUN 1 990
- Open Season Nagyon v.....2 990
- Outrun 2006.......................7 990
- Pandora's Box 1 290
- Panzer General 3D Scorch 1 290
- Panzers Phase 1 HUN.........990
- Panzers Phase 2 HUN.......1 990
- Paraworld..........................6 990
- Pharaoh + Cleopatra..........1 590
- Pirates of the Caribbean 1 290
- Pirates of the Caribb J.S. ...2 990
- Pokoli Szomszédok HUN...1 990
- Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 990
- Pokoli Szomszéd.1+2 HU ..3 990
- Praetorians 990
- Prey 4 990
- Prince of Persia Sands of .1 290
- Prince of Persia Warr. W....2 390
- Prince of Pers. Two Thr 2 990
- Pro Evolution Soccer 5 ......1 990
- Quake 4 ....5 990
- Race: The WTCC Game....8 990
- Railroads...........................8 990
- Rainbow Six Lockdown......2 990
- Rainbow Six: Vegas 6 990
- Rayman 10th Anniversary..2 990
- Rayman Raving Rabbids H6 990
- Resident Evil 4 ....5 990
- Richard Burns Rally 2 990
- Rise & Fall: Civ. at War 3 890
- Rise of Nations Gold..........2 990
- Rollercoaster Tycoon 2 G .1 990
- Rome Total War Gold.........4 990
- Runaway HUN 1 990
- Rush for Berlin HUN 4 990
- Saga HUN...........................990
- Scarface............................4 990
- Secret Files Tunguska 5 990
- Serious Sam 2 ....4 990
- Settlers 5 HUN...................3 990
- Sherlock Holmes Ezüst f....1 990
- Silent Hunter 2 ....1 290
- Silent Hunter 3 HUN 2 990
- Sim City 4 Deluxe 3 890
- Sims Deluxe.......................3 890
- Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 890
- Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 890
- Sims 2 + Évszakok HUN..12 790
  - : Egyetem........................7 190
  - : Éjszakák 7 190
  - : Vár az üzlet....................7 190
  - Házi kedvenc 7 190
  - Évszakok 7 190
  - +Mesés díszletek,cuccok.2 890
  - +Csilli-villi cuccok............2 890
  - +Bulis cuccok (április)*.....2 890
- Sims Kertvárosi Krónikák.10 590
- Simpsons Hit and Run 1 490
- Singles 2 HUN 1 990
- Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
- Soliders: Heroes of WW II .2 990
- Space Rangers 2 ....1 990
- Spellforce Platinum............3 990
- Spellforce 2.......................6 990
- Splinter Cell 2 390
- Splinter Cell Pandora T. H .2 990
- Splinter C. Chaos Theory ..2 990
- Splinter C. Double Agent ...5 990
- Stalingrad..........................1 990
- S.T.A.L.K.E.R. (03.23)* 9 990
- Star Trek Legacy................5 990
- Star Wars Battlefront..........5 990
  - Battlefront 2 ....6 990
  - Empire at War 5 990
  - Emp.: Forces of Corrupt ..9 990
  - Lego Star Wars 3 990
  - Lego Star Wars 2.............9 990
  - Republic Commando 4 990
  - Régebbi SW játékok,/db ..3 490
  - The Best of SW, 5 játék .12 990
- Starship Troopers 1 990
- Stronghold Legends...........6 990
- Supreme Commander 9 990
- SWAT 4 ....2 990
- SWAT 4 Gold 4 990
- Született feleségek 9 990
- Terrorist T: Kolumbia H 1 990
- Terrorist T: Mogadishu H 1 990
- Terrorist T: Titkos hadm H ..2 990
- Test Drive Unlimited* 9 990
- Thief 3 990
- Thing 1 490
- Titan Quest Deluxe 6 990
- Titan Quest Immortal Thr ...5 990
- Titan Quest Gold..............10 990
- TOCA Race Driver 2 ....2 990
- TOCA Race Driver 3 ....6 990
- Tomb Raider Angel of D 990
- Tomb Raider Legend 6 990
- Total War Eras 9 990
- Trackmania HUN 1 990
- Train Simulator..................2 990
- True Crime: Streets of LA ..3 990
- UEFA Ch. League 06/07* .11 690
- Unreal Anthology 6 990
- Unreal Tournament 2004 ...2 990
- Vanguard /online 6 990
- War Front HUN 9 990
- Warcraft 2 Gold Battle.net.....990
- WH Mark of Chaos HUN...7 990
- WH Dawn. Dark Crusade .6 990
- Wolfschanze 1 990
- World of Warcraft /online ...5 990
- WOW Burning Crusade 9 990
- WOW BC Collector's 19 990
- WOW 60 nap Gamecard ...7 990
- X3: Reunion 3 990
- Zeus + Poseidon................1 590
- Zoo Tycoon 2 HUN 2 990

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 3 és 2,
Playstation Portable
és XBox 360 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

vagy

galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

Időszakos csomagküldési akcióinkról megújult honlapunkon tájékozódhat!

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.03.14-04.11., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

ASUS Lamborghini VX2

írta · Galopp, Kremo

Luxusnotebook

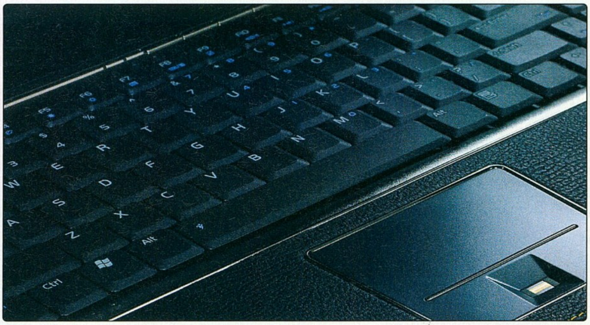
Az Asus bejelentette a Lamborghini notebook család legújabb generációját, a VX2-t. Az Intel Centrino Duo Mobil Technológiára és Microsoft Windows Vista operációs rendszerre épülő notebook egyedi felhasználói élményt ígér a legújabb technológiák alkalmazásával a biztonság, teljesítmény, megbízhatóság és kezelhetőség tekintetében.

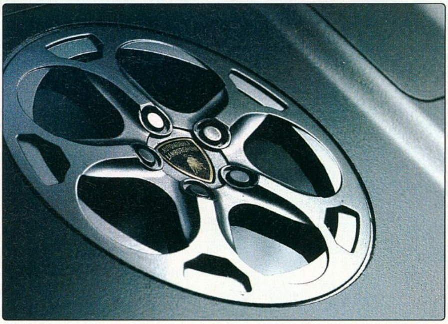
A VX2 sárga és fekete karosszériája alumínium és magnézium ötvözetből, szénszálas borítással készült. Az LCD borítás különleges tükörfényezése pedig nemcsak egy sportautó külsejét idézi, de időtállónak és strapabírónak is ígérkezik (kérdés mennyire lényeges ez egy notebooknál).

A notebookot kinyitva fényes, 15,4" méretű LCD kijelző, metálfényű billentyűzet és sárga berakásos bőr kéztámasz fogadja a felhasználót, csakúgy, mint egy igazi autóbelsőben. A hangszórókat a billentyűzet két oldalán találjuk. A notebook hátulján elhelyezkedő ventilátorfedél a könnyűfém felnik kialakítására emlékeztet, illeszkedve a VX2 formavilágához.

A gyártó egyelőre nem sokat árult el a gép specifikációiról, de talán ennél a modellnél nem is ez a lényeg. Annyit mindenesetre lehet tudni, hogy Core 2 Duo CPU és 512MB videomemóriával felszerelt nVidia Geforce Go7700 GPU dohog a rendszer alatt.

Szép-szép, de még mindig inkább egy Murcielago-t kérnénk Karácsonyra





iRiver X20

Az X20 viszonylag méretes, szélesvásznú kijelzőt birtokol

Az Apple-nél már megszokhatták, hogy szinte naponta érkeznek az újabb és újabb kihívók, hogy letaszítsák trónjukról az iPodokat. Ezúttal az iRiver az X20-al készül megfosztani a Nano-t a babérjaitól.

Az iRiver új médialejátszója 16:9 képarányú, 2,2 col méretű, 262 ezer színű kijelzővel indul a harcba. A támogatott formátumok között egyaránt szerepel a WMV, az MP4, az MP3, a WMA és az OGG. A háttértároló mérete kiviteltől függően 2, 4 vagy 8GB lehet. Ennyi tárhely – a videók lejátszásának képességét is figyelembe véve – egyáltalán nem tűnik megtölthetetlennek, de szerencsére microSD kártyával tovább bővíthető.

A különböző média tartalmak lejátszása mellett a készülék képes felvételt készíteni a vonalszintű bemenetéről. S ha minden rajta tárolt zenét meghallgattunk, minden filmet megnéztünk, s még mindig van szabad időnk, akkor adott esetben a beépített FM tuner hallgatásával is elüthetjük az időt.

A PC-hez USB-n keresztül csatlakozó eszköz értelemszerűen adattárolásra, adatszállításra is használható. A gyártó ígérete szerint egy feltöltéssel 22 órára üzemidőre képes az X20. A hírek szerint egyelőre Japánban kerül forgalomba, de reméljük hamarosan hozzánk is eljut.

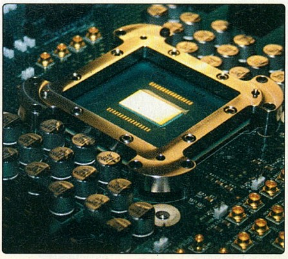
80 magos Intel processzor

Az Intel Corporation kutatói kifejlesztették a világ első olyan programozható processzorát, amely számítási teljesítményben vetekszik a szuperkomputerekkel. Az emberi körömnél alig nagyobb, 80-magos processzor kevesebb áramot fogyaszt, mint napjaink legtöbb háztartási eszköze.

Az Intel nem kívánja piacra dobni a lebegőpontos magokkal rendelkező processzort. Azonban a vállalat tera-kutatásai jelentős szerepet játszanak az egyedi, illetve specializált processzorok és magok funkcióinak kialakításában, az adattovábbításhoz fontos chip-chip és a chip-computer kapcsolatok legmegfelelőbb módjainak kifejlesztésében, vagy abban, hogy miként kell a szoftvereket megtervezni annak érdekében, hogy az a legjobban használhassa ki a több processzormagot.

Figyelemre méltó, hogy ezt a teraflopos teljesítményt a 80 magos chip mindössze 62 wattos fogyasztás mellett produkálta, ami néhány mai egymagos processzor fogyasztásánál is kedvezőbb. A chip újfajta „cserépszerű" elrendezésben tartalmazza a magokat, ami megkönnyíti a tervezést ilyen sok mag esetén. A teraflopos chip hurokszerű "hálózat a chipen" (network-on-a-chip) architektúrával bír, ami akár több terabit adat másodpercenkénti átvitelét lehetővé tevő rendkívüli sávszélességet biztosít a chip belsejében, a magok közötti kommunikációhoz.

A kutatás arra is kiterjedt, hogy az egyes magokat miként lehet egymástól függetlenül árammal ellátni, így egyszerre csak egy adott feladat elvégzéséhez szükséges számú mag van használatban, így javítva az energiafelhasználás hatékonyságát. A további Tera kutatások témái a chiphez pótlólagosan adott 3-D memória és a még kifinomultabb, általános felhasználású Intel Architecture alapú prototípusok kifejlesztése lesznek.

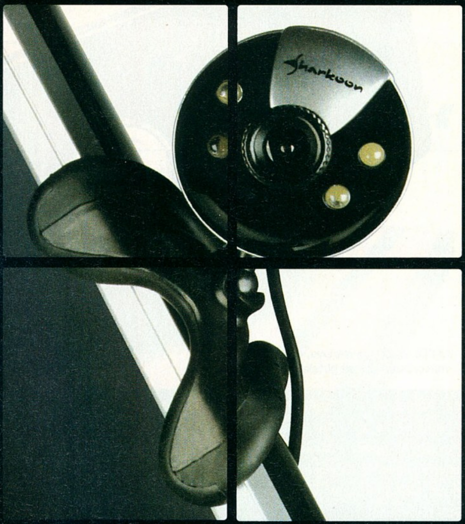


Sharkoon netfocus

A Sharkoon egy új webkamerát mutatott be. Az eszköz a NetFocus nevet kapta, amit VoIP alkalmazások valamint üzenetküldő szolgáltatások kiegészítéséhez ajánl a gyártó. Emellett megemlítik egyszerű videoklipek készítését is, mint felhasználási területet, de ezt nyugodtan tekinthetjük inkább csak marketingfogásnak.

A webkamera talpa sima felületen vagy egy LCD monitor tetején egyaránt stabilan tartja az eszközt. A fejegység vízszintesen 360, míg függőlegesen 180 fokban forgatható el. A kamera 640x480 képpont felbontású CMOS érzékelővel bír, teljes felbontás mellett másodpercenként 15, míg csökkentett – 320x240 képpontos – felbontás mellett másodpercenként 30 képkocka rögzítésére alkalmas. Szükség esetén az élesség kézzel is állítható. Ha a kamera túl gyengének érzékeli a környezeti megvilágítást, akkor a problémát orvosolandó működésbe hozza a beépített 4 db fehér fényű LED-jét – mintegy rásegítésképpen. A fehér-egyensúly, illetve a színek beállítása egyaránt történhet automatikusan és manuálisan.

A Netfocushoz alapból jár egy egyszerű headset, ezzel együtt az árára 15.90 Eurot adott meg a gyártó, feltehetően itthon is ennek megfelelő Ft összegért lehet majd hozzájutni, amikor kapható lesz.



SEAGATE dave
Digital Audio Video Experience

Korábbi számunkban hírt adtunk a Hitachi új merevlemezéről, mely hatalmas (1TB) tárolókapacitásával kápráztatta el a nagyvilágot lekörözve a Seagate-et. Most ez utóbbi gyártó rukkolt elő valamivel, amire ugyancsak felkapják a fejüket nem csak a hozzáértők, de a laikusok is. Ez pedig nem más, mint a DAVE (Digital Video Audio Experience). Ez így persze nem sokat mond, de ha hozzátesszük, hogy itt most egy olyan hordozható merevlemezről van szó, melyet mindenféle kábeles kötöttség nélkül használhatunk akár mobil eszközökhöz is, melyek lehetnek telefonok (Windows Mobile, Symbian, BREW, J2ME platformok), PDA-k vagy notebookok, akkor már sokak számára érdekes lehet.

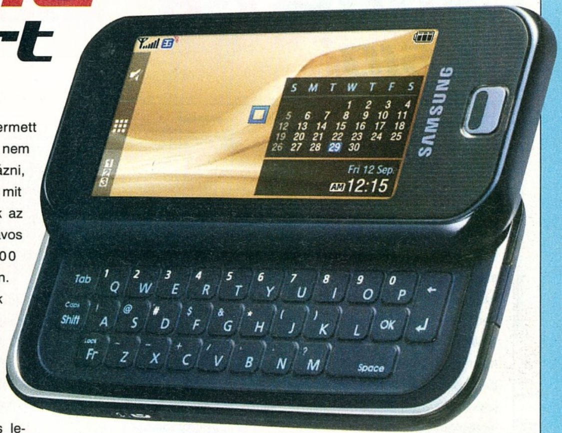
A merevlemezen tárolt adatokhoz WiFi vagy bluetooth kapcsolaton keresztül férhetünk hozzá, és ez adja meg az igazi szabadságot. Mert hordhatunk magunknál 1 vagy akár 4GB-os méretű memóriakártyát, egyszer mindenki szembesül azzal, hogy a tárhely mindig szűknek bizonyul. A 10 és 20GB-os kiszerelésben is kapható DAVE azonban egy időre megoldja ez gondjainkat.

A 61×89×12 mm-es mérettel rendelkező mobil egység súlya 70gramm, amit nevezhetünk akár csekélynek is, pláne ha ez a tömeg már a lítium-ionos akkumulátort is tartalmazza, mely segítségével 10 órányi folyamatos használatot érhetünk el a 14 napos készenléti idő mellett.

Az egység ára várhatóan 180 dollár körül lesz s ez év második negyedévében várhatóan a boltok polcain is megtalálhatjuk majd.

A kábeleket akár el is felejthetjük

SAMSUNG ultraSmart



Az F700-ba szinte mindent belezsúfoltak amit manapság egy mobil tudhat

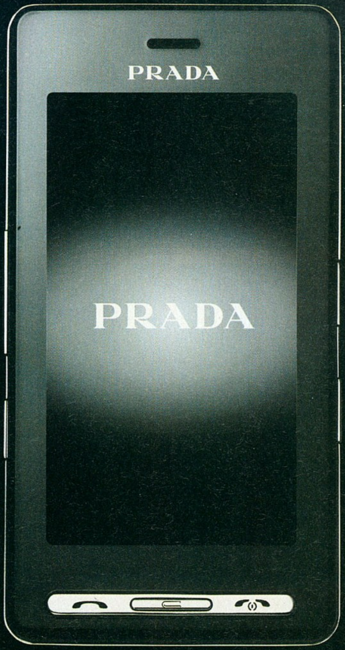
A Samsung ugyan hivatalosan csak a 3GSM konferencián mutatta be az új Ultra kategóriába sorolt készülékét, azonban már korábban is hírt adtak róla sajtóközleményükben előzetes morzsákat szórva a nagyközönség elé.

A Samsung Ultra Smart F700 nevet viselő telefonkészülék bevallottan az iPhone babérjaira tör. De ezt ránézésre bárki megmondja. (Úgy látszik az iPhone-klón gyártás lesz 2007 népsportja.) A nagyméretű (2,78 colos képátló, 440x240pixel felbontás 262ezres színmélység mellett) kijelző mellé a lehető legkevesebb kezelőgomb társul az előlapon. Ha ezt kevésnek találjuk, oldalirányban szétcsúsztatva egy teljes értékű QWERTY-billentyűzetet kapunk. Sokan ugyanis idegenkednek az érintőképernyőn való adatbeviteltől, s a Samsung így biztosan szélesíteni tudja ezen termékének rajongótáborát.

S ami nagy különbség még, az az, hogy az iPhone-nal ellentétben ez egy ízig-vérig mobil adatközlésre termett telefon. Nagyon nem is kell magyarázni, csak leírni, hogy mit is használhatunk az alapból háromsávos (900/1800/1900 MHz) készüléken. Megemlíthetjük az EDGE támogatást, valamint a 3G-t (UMTS) és a HSDPA-t, amivel akár 7.2Mbps-es letöltési sebességet is elérhetünk. Mindemellett a sztereó Bluetooth 2.0 (A2DP) kompatibilitásról se feledkezzünk meg.

A 104 x 50 x 16.4mm-es mérettel rendelkező kis csoda egy 5 megapixeles autofókuszos kamerát kapott, memóriabővítésként pedig microSD kártyát használhatunk. A telefon minden bizonnyal az év első felében már kapható lesz, ára azonban még ismeretlen.

LG PRADA KE850



Mi lesz, ha egy világhírű divatcég (Prada) és egy mobiltelefonokat is gyártó cég (LG) összeáll, hogy készítsen közösen egy mobiltelefont? Egy Apple iPhone hasonmás. Más néven LG Prada. A divatos kinézetű és nagyszerű tudású újdonság amúgy az LG KE850 sorozatszámot kapta. Kinézetében és működésében tényleg hasonlít az Apple termékére. A telefon egyetlen hatalmas kijelző. Először mindenki tudni vélte, hogy a Windows Mobile 6-os oprendszer fut majd rajta, de most már biztos, hogy az csak a Prada2-n lesz, az első saját, spéci rendszerrel rendelkezik. Méretei 98.8 x 54 x 12 milliméter. A kijelzője 240 x 400 pixel mely álló helyzetben tekinthető alapállapotúnak. A telefon EDGE adatátvitelre képes, azonban a harmadik generációs funkcióktól mentes. A beépített kamerája 2 megapixeles és Schneider-Kreuznach lencsét birtokol, ez legfeljebb a profi fotósoknak mond valamit. A processzorról, a memóriák méretéről egyelőre nem tudni konkrétat, ahogy az akkumulátor állóképességéről sem. Amit tudni lehet, hogy a dokumentumok és médiafájlok kezelése terén szépen dombórít majd a fekete divatmobil. Megjelenése még az első negyedévben várható, árát előre hangsúlyozta a cég, hogy tudjuk mire számítsunk. Várhatóan, ha semmi nem jön közbe mintegy 150 ezer forintért lehetünk LG Prada tulajdonosok.

Már csak ára alapján is státusz szimbólumnak ígérkezik

Sony Erisson W610i

A másik telefon, melyet a Sony Ericsson háza tájáról a – K810i mellett – megemlítünk, az a W610i, ami a korábbi W-széria hagyományait szem előtt tartva a mozgás közbeni minőségi zenehallgatást helyezi előtérbe. Mindezt már nem az alsókategóriában, mint a W200i típusjelű társa, hanem újra a középkategóriában, ami a kidolgozás előnyére is vált annak ellenére, hogy a rajongók szerint is talán túl lett dizájnolva a telefon.

A háromsávos készülék nem rendelkezik 3G-s lehetőségekkel, de a GPRS mellett EDGE lehetőséggel is felvértezték, valamint az USB és infra adatátviteli módok mellett a sztereó bluetooth (A2DP) technológiát is támogatja.

A 2,0 megapixel felbontású, autofókuszos kamerával felszerelt telefon 102 mm hosszú, 46 mm széles és 14 mm vastag, valamint 1,9 colos képátlóval rendelkező 176x220 pixel felbontású kijelzőt kapott. Belső memóriája a szokásos 64MB méretű, melyet Memory Stick Micro kártyával bővíthetünk ez utóbbiból az alapcsomagban egy 512MB-os méretűt találhatunk. Az erre letöltött zenéinket, illetve az RDS funkcióval is rendelkező FM rádiót esetenként 25 órán keresztül is hallgathatjuk.

A boltokban 2007 második negyedévében már biztosan találkozni fogunk ezzel a modellel, egyelőre még nem ismert áron.

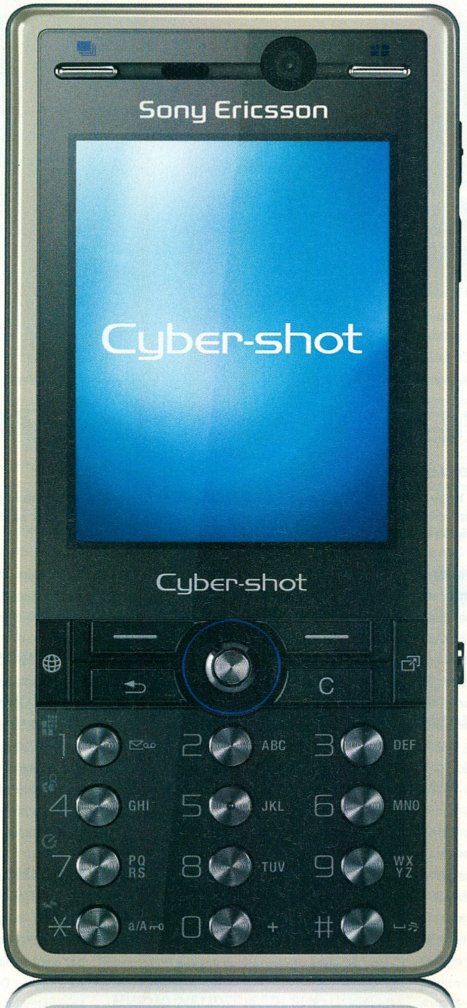
A K610i a mobil zenehallgatás jegyében született

Sony memorystick

A lassan közhellyé váló mondat miszerint memóriából sosem elég, talán a memóriakártyák terén állja meg még mindig a legjobban helyét. Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy a memóriakártyák méretének fejlődése gyorsabb, mint merevlemezes társaiké. Ezen igényt kielégítve a Sony bejelentette a Memory Stick PRO Duo memóriakártya típusának újabb, immáron 8 GB-os méretű változatát. Bár a Memory Stick PRO Duo nem a legfejlettebb, vagy épp fizikailag legkisebb méretű kártyatípusa a Sonynak, hisz egy ideje létezik már a Memory Stick Micro is, azért erős érvként szól mellette, hogy rengeteg Sony termékkel kompatibilis a kártya, mint például a népszerű PSP-vel is. A kártya mérete 20 x 31 x 1.6 mm ami mellé az alig mérhető 2 grammos súly társul. Adatmozgatási sebessége 160 Mbps azaz 20MB/sec. A kártyán a gyártó promóciós szövege szerint több mint 18 órányi kiváló minőségű MPEG4 videó vagy 2000 MP3 is elfér. Hazai forgalomba kerülése még nem ismeretes, hisz jelenleg csak Koreában árulják, ott kb. 50 ezer Ft-nak megfelelő áron. Reméljük mire hozzánk ér, veszít az árából.

"Memóriából soha nem elég"

Sony Ericsson K810i



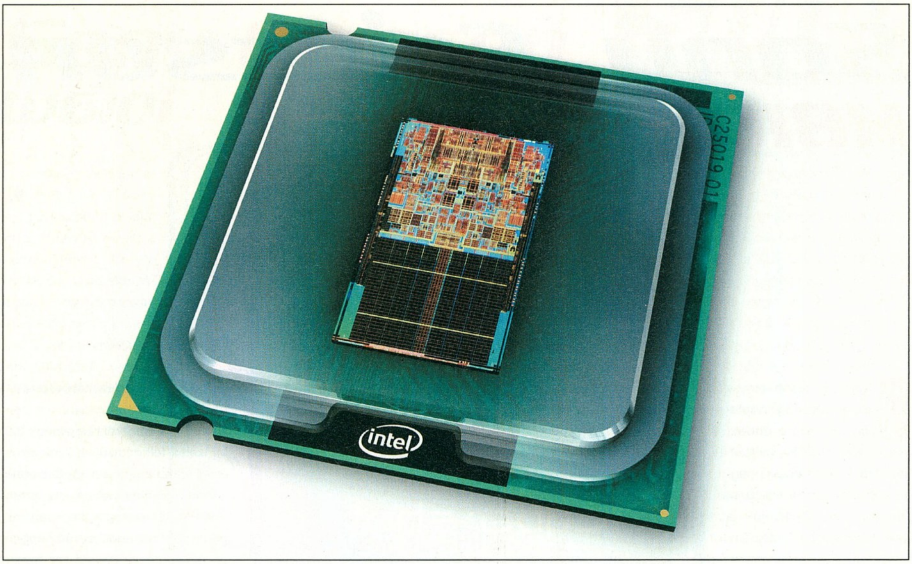
A Sony Ericsson ez év elején több olyan telefont is piacra dobott, melyek elődeiktől kis mértékben térnek el, de éppen eléggé ahhoz, hogy új típusjelet kaphassanak. Egyikőjük a K810i. Nevéből gondolható, hogy közvetlen leszármazottja a korábbi K800i nevű modellnek, azonban kinézetét jelentősen módosították. Ez hasznára vált – már akkor is, ha csak a szögletes formákat ellenzők táborára gondolunk – hiszen az új telefon kör alakúan kiképzett billentyűket kapott, illetve funkciógombjai is kis ráncfelvarráson estek át, így már jobban elkülönülnek egymástól a könnyebb kezelhetőség érdekében.

Az immáron 17 mm vastagságúra fogyatkozott készülék 104 mm-es hossza, 46 mm-es szélessége és 115 grammos tömege az eredeti maradt, de ha azt nézzük, hogy korábban a telefon 22mm vastag volt, akkor ez már szép teljesítmény.

A készülék kamerája ugyanúgy 3.2 MPixeles felbontású, autofókuszos és megkapta újra a nagy fényerejű xenon vakukat is. A beépített BestPic technológia segítségével pedig sorozatképekkel vagy éppen az automatikus fényerő- és fehéregyensúly szabályzóval javíthatunk képeink minőségén.

Egyéb külsőségekben és belső tulajdonságokban ugyanazt a modellt kapjuk, mint korábban, ugyanaz a 320*240 pixel felbontású 262 ezer szín megjelenítésére képes TFT lapka szolgál kijelző gyanánt, és ugyanúgy 1GB-os Memory Stick Micro (M2) memóriakártyával bővíthetjük a 64MB-os belső memóriát.

A készenléti és beszélgetési idők viszont jelentősen módosultak. Az új telefonnal ideális körülmények között elérhetjük a 10 órás beszélgetési időt a hagyományos GSM-hálózatokon, míg a videotelefonálás lehetséges ideje 2óra 35 percre kúszott fel. Készenléti idő tekintetében 400 óra a gyártó ígérete.



Chipset körkép 01.

Intel Core 2 Duo lapok

Sokan úgy kezdik úgy a gépépítést, hogy eldöntik, Intel vagy AMD processzort szeretnének a masinában tudni. Ez után jön a következő fejtörő: milyen chipset legyen az alaplapon? Ezúttal ehhez nyújtunk segítséget, cikkünk első részében az Intel Core 2 Duo CPU-khoz elérhető chipsetekről, illetve azok jellemzőiről olvashattok.

Az Intel Core 2 Duo processzorai töretlen népszerűségnek örvendenek, sokan a Windows Vista megjelenéséig vártak a cserével, illetve a vásárlással. Akik most készülnek áttérni, illetve megismerkedni az Intel legújabb processzorcsaládjával, bizony könnyen eltévedhetnek a különböző felszereltségű, fajtájú és árazású lapkakészletek között. Itt az idő rendet rakni köztük, haladjunk a legolcsóbbtól a legdrágább felé.

VIA PT880ULTRA

Sokan vannak köztünk biztosan, akik betonstabil AGP-s rendszerrel rendelkeznek és bizony nem szívesen válnának meg mostani videokártyájuktól, illetve nincs elég pénzük a PCI-Express-re való átállásra. Ilyenkor jöhet jól a Via DualGFX technológiája, amely lehetővé teszi az AGP és PCI-Express interfész egyidejű használatát, azaz mindkét foglalatot megtalálhatjuk egyazon lapon. A chipset azoknak is segítséget nyújt, akik régebbi DDR memóriával rendelkeznek és még nem óhajtanak áttérni a modernebb, kisebb fogyasztással bíró DDR2 chipekre. Ezeket a technológiákat vonultatja fel a Via PT880Ultra chipkészlete, amely megtalálható többek között az Asrock 775Dual-VSTA alaplapján is. A SATA támogatás kimerül az első generációban, a hálózati vezérlő is csak 100 Mbites, ám a hangkártya a Realtek ALC888-as kodekjére épül, amely az átlagosnál jobb minőségű hangzást biztosít a nyolccsatornás megoldások között. A kétcsatornás memóriavezérlő maximálisan 4 GB RAM-ot támogat, amely 2 GB-ra zsugorodik DDR memóriák használatakor. A 775Dual-VSTA a hazai kiskereskedésekben 13 ezer forint körüli áron vásárolható meg.

Az nVidia válasza az Intel P965-re

INTEL I865PE

Ebben az árszegmensben foglal még helyet a régebbi i865PE chipsetre épülő Asrock ConRoe865PE, amely kizárólag DDR memóriákat és AGP-s videokártyákat fogad. A SATA támogatás itt is csak az első generációra terjed ki, viszont az előbb említett modellhez képest megkapjuk a négymagos processzorok támogatását.

VIA P4M890

Pár ezer forinttal feljebb lépve már komolyabb integrált megoldásokkal rendelkező lapkakészleteket is találhatunk, elsőként érdemes pár szót szólni a Via P4M890-es chipsetjéről. Az integrált DirectX9-es grafikus vezérlő Vista-kompatibilis, ráadásul segíti a nagy felbontású videofilmek gyorsítását. Memóriák terén megmaradt mind a DDR, mind a DDR2-es modulok támogatása, de utóbbi még mindig lekorlátozódik az 533 MHz-es modellekre, ráadásul

a memóriakezelés is csak egycsatornás. A P4M890 gyakorlatilag megegyezik a PT880Ultra-val, egyedül az AGP portot kell nélkülöznünk, illetve kapunk egy integrált videokártyát a plusz pénzünkért. Az Asus a Digital Home széria legolcsóbb lapját (P5V-VM DH) erre a chipsetre építette és minden földi jóval ellátta az amúgy egész barátságos felszereltségű P4M890-et. Először is kapunk egy Access Pointként is funkcionáló vezeték nélküli hálózati kártyát, aztán egy hátlapi MP3-as panelt, amelyre bármilyen külső zenelejátszót ráköthetünk anélkül, hogy a gépet bekapcsolnánk. Utolsó extraként pedig kapunk egy távirányítót, amellyel tetszés szerint vezérelhetjük programjainkat, így az ágyból való TV-zés immáron gond nélkül élvezhető. Az Asus P5V-VM DH körül-belül 19 ezer forintos áron vásárolható meg, az extrák nélküli Abit IP-95-ért nagyjából 5 ezer forinttal kell kevesebbet fizetnünk.

INTEL I945P/PL

A sok viás chipset után folytassuk kalauzolásunkat az Intel és az nVidia modernebb megoldásaival. Az i945P/PL nagyjából két éve van a piacon, az első középkategóriás lapkakészlet volt, amely támogatta a kétmagos processzorokat. Ez a támogatás most kibővült a Core 2 Duo processzorokkal. A technológiai újítások közül a SATA2-es eszközök és a DDR2-667-es memóriák támogatása emelkedik ki. A P és PL verziókat az FSB-k különbözteti meg egymástól. Amíg az i945P megbirkózik az 1066 MHz-es rendszerbuszú processzorokkal, addig az i945PL csak a 800 MHz-es példányokat szereti, így ne próbáljunk meg az E4300-as modellen kívül bármi mást beletuszkolni ezekbe a lapokba, mert a gép bizony nem fog elindulni. Vásárlásnál érdemesebb a P-s verziót keresni, igaz ezek jóval drágábbak a PL variánsoknál. Az ajánlott vételek között ismét két alaplapot köszönthetünk. Az egyik az Abit IL9 Pro, amely 19 ezer forintos vételárával hódít, ám a BIOS jelenlegi hiányosságai miatt a túlhajtásról teljes egészében le kell mondanunk, így érdemes megfontolni egy olcsóbb alaplap beszerzését, ha az újításokról le tudunk mondani. Másik alanyunk az Asus egykori sikersorozatának, a P5LD2-nek megnyirbált verziója (P5LD2 SE), amely az i945P-s alaplapok közül a legmagasabb tuningpotenciállal rendelkezik, ára viszont átlépi a 22 ezer forintot.

NVIDIA NFORCE 570 SLI

A 25 ezer forintos árkategóriában tanyázik még a hazánkban kapható egyetlen nForce 570 SLI Intel Edition lapkakészletre épülő Asus P5N SLI deszka, amely maximum a fixálható memória órajelekkel hívhatja fel magára a figyelmet, ugyanis sem tuningpotenciálja, sem pedig felszereltsége nem mutat túl az árkategória többi szereplőjénél. Egyedül a hálózati képességek és az SLI támogatás emelhetik ki az erős mezőnyből.

INTEL P965

25 ezer forint körül kezdődnek az Intel legújabb P965-ös alaplapjai, az Abit IB9-et és az MSI 965P Neót viszont érdemes kerülnünk, előbbit megbízhatatlan működése, utóbbit gyenge tuningpotenciálja miatt. Amire érdemes figyelmet szentelnünk az a Gigabyte GA-965P-DS3-mas lapja, amely mostanában meglehetősen nagy árcsökkenésen ment keresztül és leesett a 30 ezer forint alatti kategóriába. Remek tuninglehetőségei mellett a 3 év garancia és a jó felszereltség teszi vonzóvá. Aki ennél is tovább akar merészkedni a túlhajtás világában, annak az Asus P5B Deluxe-ot ajánljuk, amely valamivel több, mint 40 ezer forintért vihető haza. Az eddig bemutatott megoldásokhoz képest a P965 a DDR2-800-as memóriák támogatásában és a High Definition audio kodekek megkövetelésében, illetve az IDE vezérlő nyugdíjazásában hozott előrelépést. A régebbi DVD-írók tulajdonosainak azonban nincs okuk az aggodalomra, hiszen általában minden P965-ös lapon megtalálható egy külső chipes IDE vezérlő.

NVIDIA NFORCE 650I SLI

Az nForce 570 SLI tehát nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket – legalábbis az Intel platformokon –, így az nVidia újabb chipseteket küldött a piacra. A középkategóriába szánt nForce 650i SLI az előbb látott 570 SLI helyét vette át, hasonló áron. A fixálható memória órajel megmaradt, a tuningpotenciál viszont sokat javult, így nem csoda, hogy a P965-ös lapok komoly konkurenciát kaptak az elmúlt hetekben. A HD Audio, a SATA 2 és DDR2-800 támogatás, valamint a gigabites hálózati vezérlő mindkét chipset sajátja. Ajánlott vétel az Asus P5N-E SLI lapja, amely bruttó 27 ezer forintos árával hódít. Az nForce 570 SLI-ben debütáló hálózati technológiákat a 650i SLI is viszi tovább.

INTEL I975X

A csúcskategóriában két lapkakészlet vív ádáz harcot egymással, ám győztest elég nehéz hirdetni. A lassan második születésnapját ünneplő i975X mára meglehetősen elavultnak tekinthető, ha a déli hidat tekintjük, ám ezt leszámítva napjaink egyik legkorszerűbb chipsete. A Crossfire támogatással felvértezett 975-ös lapok között az összes nevesebb márka képviselteti magát. Az integrált megoldások megegyeznek a P965-ös deszkákon látottakkal, ám a hangkártyákhoz a chipet kivétel nélkül a Realtek szolgáltatja az ALC882, illetve a Dolby Master Studio támogatással kiegészített ALC882M kodekekkel. Hálózati vezérlőből az „olcsóbb" lapoknál egyet, a drágább megoldásoknál kettőt találunk, mindegyik gigabites, egyik a PCI, másik a PCI-Express buszra kapcsolódik. Ismét két lapot ajánlanánk olvasóink figyelmébe, az egyik az Abit AW9D, amely az egyik legolcsóbb i975X-es alaplap, a másik az Asus Digital Home szériáját elindító P5W DH Deluxe, amely a korábban említett kiegészítőket (MP3-In, WiFi AP, távirányító) tartalmazza. Míg előbbiért valamivel több, mint 40 ezer forintot kell „csak" kiadnunk, addig az utóbbiért már bőven elkérnek 50 ezer forintnál többet is.

NVIDIA NFORCE 680I SLI

Utolsó állomásunk az i975X megdöntésére indított nForce 680i SLI chipsetre épülő megoldások, amelyek kifejezetten a vastag pénztárcájú júzereket célozzák meg 70 ezer forint körüli árcédulájukkal, és ez még akkor is rengetegnek mondható, ha olyan kiegészítőket kapunk a legnívósabb 680i-s lap (Asus Striker Extreme) mellé, mint a világító hátlapi panel vagy a kifejezetten jó minőségű különálló hangkártya. Hiába, egy bizonyos szint felett a felhasználók sem dőlnek be mindennek, márpedig egy 680i SLI-s lap árából majdnem három darab 650i SLI-s deszkát vehetünk, ami nagyon árulkodó. Ha ehhez még hozzávesszük azt is, hogy teljesítményben maximum 5%-ot nyerhetünk a plusz kiadással, akkor mindenkinek világossá válik miért nem talál-

kozhatunk olyan sok nForce 680i SLI-s lappal a magyar kiskereskedések polcain.

ÖSSZEGZÉS

Zárszóként érdemes kicsit összeszedni egy csokorba az itt elhangzottakat. Akik olcsó, megbízható alaplapot keresnek, de a tuning számukra másodlagos vagy egyáltalán nem fontos tényező, azoknak a Via P4M890-es alaplapjait nyugodt szívvel ajánljuk. Akik kicsit több pénzt szánnak alaplapvásárlásra és a ma kapható DDR2-es memóriák támogatottságát is élvezni szeretnék, azoknak az i945P-re épülő megoldásokat tudjuk javasolni, a tuningosabb kedvűek az Asus háza tájékán nézelődjenek. Akik a végletekig túlhajtott rendszer boldog tulajdonosai szeretnének lenni és céljuk eléréséért cserébe hajlandóak több pénzt is áldozni, azoknak a Gigabyte 965P-DS3-mas alaplapját javasoljuk. Két chipset van, amelyről lebeszélnénk a felhasználókat. Az egyik a csak DDR memóriákat és AGP-s videokártyákat fogadó i865PE illetve i865G chispetes lapok, hiszen ebben az árkategóriában vannak jövőállóbb megoldások is. A másik az nVidia csúcskategóriás nForce 680i SLI lapkakészlete, amely horribilis ára ellenére semmi olyan pluszt nem nyújt, amelyet nem kaphatnánk meg egy olcsóbb chipsetes alaplaptól. Aki Crossfire rendszert szeretne építeni, annak az Abit AW9D-t ajánljuk, aki az SLI-re hajt, annak pedig az Asus P5N-E SLI-t. Reméljük, mindenki megtalálta a saját elképzeléseinek megfelelő chipet és deszkát, mostani számunkba enynyi fért bele, a jövő hónapban folytatjuk cikkünket, akkor az AMD Socket AM2-es platformját vesszük nagyító alá.

Az Asus Striker Extreme nem csak tudása, hanem ára alapján is extrémnek számít

Microsoft ZUNE

Zenezóna

írta · Wombath

A Microsoftnál a tavalyi év nem csak a Vista piacra dobásának előkészítésével telt – megtervezték, meghirdették és piacra is dobták a cég első saját MP3-lejátszóját, amelyet szerényen egyből a piacvezető iPod legyőzőjének szántak.

Fent említett nagyra törő tervvel már több cég is próbálkozott, és eddig senkinek sem sikerült – igaz, egyikük sem rendelkezett a Microsoft erőforrásainak töredékével sem. Mivel a Zune hazánkban hivatalosan még nem elérhető, mi a For-Max Kft.-től kaptuk az általunk megvizsgált példányt – ezúton is köszönjük a lehetőséget! Mielőtt hozzákezdenénk a részletes ismertetéshez, meg kell jegyeznünk, hogy az iPod népszerűségét elsősorban nem kiváló hangminőségének vagy szolgáltatási szintjének köszönheti, hanem designjának, kiváló ergonómiájának és természetesen a divathullámnak is.

Nézzük most tehát meg a Zune-t! Az MS terméke egy igényesen megtervezett dobozban érkezik, amelyben a lejátszó mellett egy fülest, USB kábelt, illetve rövid kézikönyvet, telepítő-CD-t és kis hordozó-zacskót találunk. Sajnos a Microsoft követi azt a mostanában divatos trendet, hogy külön töltőt nem mellékel a lejátszóhoz, amely így csak a számítógép USB portján keresztül tölthető fel (hacsak nem veszünk egy külön tápegységet). Ez meglehetősen bosszantó, hiszen nem feltétlenül találunk számítógépet minden sarki kocsmában, a Microsoft nyereségébe pedig talán még belefért volna ez az apró extra, amelynek hiányát fel szokták róni az Apple-nek is.

A Zune kétféle színben érhető el, barnában és feketében, mi ezek közül az utóbbit néztük meg. A fülhallgató teljesen közönséges, fülbe illeszthető kivitel, ám ötletes módon hátsó felük mágneses, így a vezeték lényegesen nehezebben gubancolódik össze.

Maga a lejátszó, különösen a szintén 30 GB-os iPoddal összehasonlítva, meglehetősen bumfordi, elsősorban 16 mm-es vastagsága miatt. Az összeszerelése és kivitele hibátlan, ráadásul a mattfekete fém hátlap is jóval kevésbé karcolódik, mint versenytársa fényes bevonata.

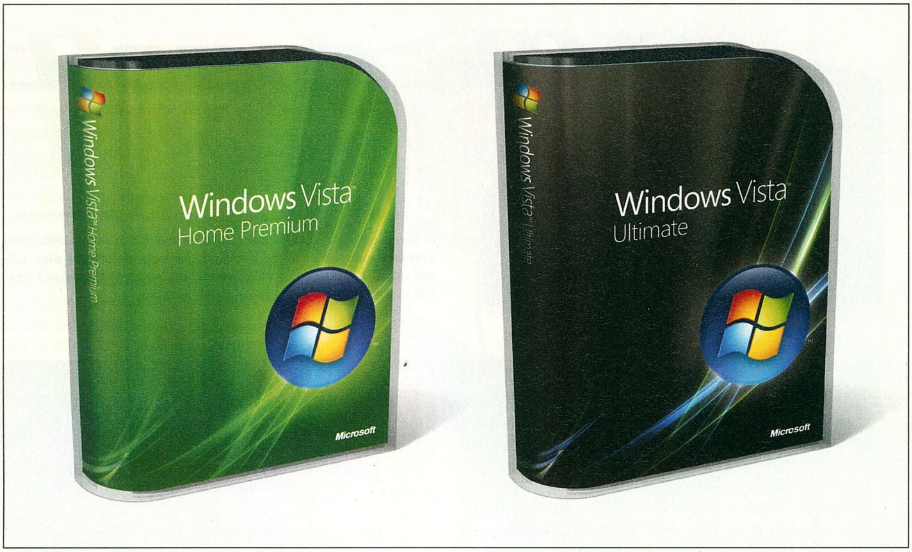
Amiben viszont egyértelműen jobb a Microsoft terméke, az a kijelző: a 3"-os képátlójú, QVGA felbontású képernyő mellett egyszerűen eltörpül az Apple-é, ennek köszönhetően a Zune valóban használható filmnézésre is, míg ugyanez az iPodnál inkább csak szükségmegoldás lehet. A nagyobb kijelzőnek megfelelően kevesebb hely maradt a kezelőszerveknek, amelyek két kisebb gombból, egy négy irányban billenthető középső padból és a középen elhelyezkedő gombból állnak. A D-pad természetesen kör alakú, de nem használható wheelként. Mivel képnézegetés és videólejátszás alatt a lejátszót fekvő, zenehallgatás alatt pedig álló helyzetben használjuk, így a D-pad logikusan hol ebben, hol abban az irányban működik. Bár a megoldás nem annyira kényelmes, mint az Apple-féle ClickWheel, ám egész könnyen megszokható.

A kép- és filmlejátszás mellett természetesen a legfontosabb funkció a hanglejátszás. A Zune-ra a zeneszámokat sajnos csak külön szoftverrel tölthetjük fel – igazán kár, hogy erre nem használhatjuk például a Windows Media Player 11-et.

A lemezen érkező szoftver telepítése után a dalok átvitele nem fog problémát okozni, hasonlóan használhatjuk, mint az iTunes-t. A lejátszón a zeneszámok között album, számcím, előadó és más jellemzők szerint egyaránt kereshetünk. Jópofa megoldás, hogy az éppen böngészett kategória egy felső menü segítségével folyamatosan változtatható, így a navigáció is kifejezetten gyors. Az albumok és a számok mellé képeket is feltölthetünk, így lejátszás közben egy pillantásra láthatjuk, mi szól éppen.

A különlegesebb szolgáltatások közül a leghíresebb a WiFi-kapcsolat, amelyet sajnos egyetlen Zune birtokában nem tudtunk letesztelni, de tulajdonképpen csak lejátszók közötti zenemegosztásra szolgál, számítógépről adatokat már nem vihetünk át. A két Zune között kicserélt zenék legfeljebb három napig maradnak a fogadó készüléken, és maximálisan háromszor játszhatóak le, így a nagyüzemi cserebere nem lehetséges.

Hangminőséget illetően a Zune hozza az elvárható szintet, amelyen rögtön sokat javíthatunk egy pár igényesebb füles beszerzésével. Természetesen audiofil élményre ne számítsunk, a Zune egy igen jó médialejátszó, de semmi több.



Vista

Újdonságok

írta · Horváth Patrik

Bizonyára sokan várják már a magyar nyelvű Windows Vista piacra lépését, amelyre – elméletileg – a napokban sor is fog kerülni. Mielőtt azonban rohannánk a boltba új operációs rendszert vásárolni, érdemes áttekinteni annak kevésbé ismert újdonságait, képességeit.

Természetesen sokakat leginkább az Aero Glass felhasználói felület hoz lázba, amint kiejtjük a Vista szót, ám érdemes a színfalak mögé is néznünk, hiszen nem mind arany, ami fénylik.

Két számmal ezelőtt Martinm kolléga felvázolta, hogy (az akkori állás szerint) milyen teljesítményváltozásra számíthat aki XP-ről Vistára vált. Jelenleg (február eleje) az AMD+ATI duónak sokkal összerakottabb driverei vannak, mint az nVidiának, így az ilyen kártyákkal rendelkezőknek mindenképp érdemes lehet kivárni az első végleges és hibátlanul működő meghajtóprogramokat a váltás előtt, így sok kellemetlenségtől kímélhetik meg magunkat.

Mostani cikkünkben igazából azokra az általában nem reklámozott képességekre térnénk ki, amelyekről úgy gondoljuk, hogy figyelmet érdemelnek. Aki teljes Aero-lázban ég, s csak az új oprendszer felhasználói felülete érdekli, annak érdemesebb tovább lapoznia, akit viszont kicsit részletesebben, úgymond belsőleg is érdekel a Windows Vista, nos az jó helyen jár.

SUPERFETCH

Az első és legfontosabb újítás, amelynek pozitív és negatív hatásával egyaránt találkozni fogunk, a SuperFetch névre hallgat. A technológia alapötletét a különböző alkatrészek közti sávszélesség-különbségek adták. A processzor sokszor várni kényszerül a memóriára az adatok miatt, ezért vezették be a szuperskalár processzoroknál annak idején a cache memóriát, amelynek célja a gyakran használt adatok és utasítások tárolása volt. Ez azért volt hasznos, mert a cache memória a processzor lapkáján kapott helyet, így a sávszélesség a gyorsítótár és a CPU között lényegesen nagyobb volt, mint a CPU és a RAM között. Ugyanez a különbség megjelenik a merevlemez és a fizikai memória között is, gyakorlatilag a SuperFetch ezt a területet próbálja meg kicsit kipofozni.

Működésének lényege a következő: megpróbál a lehetőségekhez képest minél több adatot és programindító könyvtárat a memóriában tárolni, így a gyakran használt alkalmazások nem a merevlemezről, hanem a memóriából kerülnek betöltésre. Ezen felül az operációs rendszer nyilvántartja azt is, hogy bizonyos programokat milyen gyakran használunk, így például, ha minden nap délután két órakor megnézzük az Outlook-ban a leveleinket, akkor a program indító környezetét minden nap két órakor betölti a rendszermemóriába, így azt elindítva pillanatok alatt intézhetjük dolgainkat. Ez önmagában jól hangzik, ám ha tovább gondoljuk a működés lényegét, akkor hamar rájöhetünk, hogy a Vista igyekszik minél több programot a memóriában tárolni, tehát nem sok szabad helyünk marad. Természetesen, ha elindítunk egy memóriaéhesebb alkalmazást (pl. játékot), akkor a betárazott adatokat kiüríti, hogy helyet biztosítson az éppen futó alkalmazás számára.

Rendszertöltéskor az operációs rendszer betölt minden szükséges adatot az előzményeket tartalmazó fájlból, melynek mérete akár több száz MB is lehet, ezért van az, hogy egy idő után a Vista bizony sok szüttyögéssel és töltögetéssel indul, viszont onnantól kezdve a SuperFetch miatt pörgősebben működik.

READYBOOST

A Superfetch működésével nagyjából összefügg a ReadyBoost funkció is, igaz csak távolról. Lényege tulajdonképpen egyszerű: lehetőségünk van egy USB-s flash alapú háttértároló memóriaként való használatára. Ez alapvetően 512 MB memória esetén jön jól, ugyanis ilyenkor gyakorlatilag teljesen elfogy már

betöltés után a RAM-ból a hely, így a programok kénytelenek a merevlemezről indulni. Ilyenkor jöhet jól egy pendrive, amelyet memóriaként használva kicsit javíthatunk a helyzeten. Még mielőtt mindenki vadul elkezdené gyűjtögetni a manapság bagóért kapható drive-okat, itt szeretnénk leszögezni, hogy egyszerre csak egy pendrive-ot tudunk használni, tehát hiába vásárolunk 8 darab 4 GB-os flashdrive-ot, ezek közül egyszerre maximum egyet tudunk ReadyBoost-tal használni memóriaként.

Adataink védelmének érdekében a rendszer tömörítve és titkosítva tárol mindenféle becache-elt állományt a pendrive-on, így akadályozva meg az illetéktelen hozzáférést.

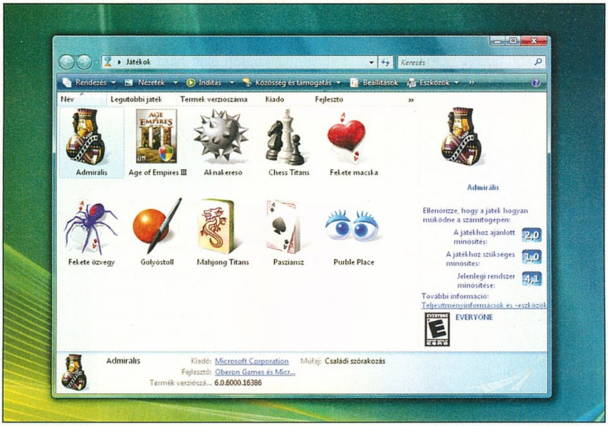
Tudnunk kell, hogy nem minden külső USB-s flash alapú eszközt használhatunk ReadyBoost-tal, a Vista általában egy tesztet futtat le a háttérben, amikor az eszközt csatlakoztatjuk, ez alapján dönti el a használat engedélyezését. Ezeknek az eszközöknek az adatátviteli sebessége alacsonyabb napjaink merevlemezeinél, viszont a véletlen elérésük sokkal gyorsabb, lévén memória alapú tároló egységek. Ezekből kiindulva belátható, hogy a pendrive-ok akkor használhatók igazán hatékonyan, ha valóban véletlenszerű elérésre van szükség az adatok és programok olvasásakor, nem pedig szekvenciálisan, egymás utáni dolgokat töltünk be. A ReadyBoost maximum 4 GB-os területet tud lefoglalni egy flash tárolón. Összességében ennek az egész dolognak akkor van értelme, ha 512 MB memóriával próbálunk Vistát használni és nincs lehetőségünk a gépet felbontani, illetve nincs pénzünk még egy 512 MB-os modulra, viszont van elfekvőben egy legalább 256 MB-os pendrive (ennél kisebbel gyakorlatilag nem éri meg foglalkozni). Fontos továbbá azt is észben tartani, hogy a ReadyBoost funkció csak és kizárólag az operációs rendszer grafikus kezelőfelületén (és parancssorból) használható, tehát, ha 512 MB-nál kevesebb memóriával rendelkező gépre próbálunk Vistát telepíteni, akkor hiába csatlakoztatunk akár 4 GB-os pendrive-ot a géphez, a telepítő nem fog továbbengedni minket.

READYDRIVE

A ReadyDrive nem más, mint a ReadyBoost kiterjesztése a beépített flash memóriás eszközökre, mint például a hibrid merevlemezek, amelyek nagyméretű cache memóriát tartalmaznak. A flash memória használatának több előnye is van. Csökkenthető a bootolási és hibernálási idő, valamint a merevlemez aktivitása, amely notebookoknál előnyös lehet, hiszen így meghosszabbíthatjuk egy kicsit az akkumulátoros üzemidőnket, lévén sokkal kevesebbszer kell felpörgetni a winchestert.

HÁLÓZATI MEGOLDÁSOK

A Windows Vista sok jól hangzó hálózati forgalomirányító megoldást tartalmaz, melyek közül a TCP protokollnál használatos Sliding Window (csúszó ablak) puffer automatikus szabályozására térnénk ki. Ehhez természetesen tudnunk kell az ablak működésének lényegét. A TCP protokoll lehetőséget biztosít az eltérő sávszélességű eszközök közti kommunikáció szabályozására egy puffer segítségével, amelybe az adó a vevő felé az adatokat küldheti, ám ezen adatoknak a számát a vevő határozza meg, amennyiben lassabb az adónál. Így az adó mindig alkalmazkodni próbál a vevőhöz, ezért előbb-utóbb elérik az optimális ablakméretet. A Vista ezt az ablakméretezést próbálja meg sokkal jobban optimalizálni, ám ennek sajnos a gyakorlatban igen komoly adatátviteli hátrányai vannak egyelőre, ám nem a technológia miatt, hanem a Vista hálózatkezelése miatt. Ha a sebesség kritikus pont jelenlegi hálózatunkban, akkor egyelőre maradjunk a Windows XP-nél.



A PCGuru olvasói valószínüleg nem a beépített játékok miatt fognak váltani

SZÁLKEZELÉS ÉS PROCESSZORHASZNÁLAT

Habár a Microsoft a többmagú processzorok előretörését jósolta meg a Vista megjelenésével, a gyakorlatban mégsem tudunk olyan sokat profitálni a második, harmadik vagy negyedik magból, mint ahogy az várható volt. A szöszmötölés, illetve a mindennapi használat során valóban kicsit rugalmasabbnak, pattogósabbnak tűnt a Vista, ám a programok nagy része még mindig csak egy szálon képes futni, ez alól az Excel 2007 és a Windows Movie Maker kivétel csak – utóbbi már az eggyel régebbi változatban is többszálú támogatással rendelkezett, tehát nem a Vistának köszönheti fölényét. Akik arra játszanak, hogy gyengébb processzoron Vistát fognak futtatni teljesen lebutított grafikus felülettel, azoknak van egy rossz, illetve jó hírünk, ahogy vesszük: az új operációs rendszer processzorhasználata nem nő az Aero Glass bekapcsolásával, lévén minden adatot a videokártya mozgat, persze a CPU közreműködésével, de már közel sem hárul olyan mértékű műveletvégzés a processzorra, mint a Windows XP-nél. Gyakorlatilag tehát nem a látványvilág fogja megszabni a rendszer sebességét. Érdemes még megjegyezni, hogy a memóriahasználat az előbb említett okokból kifolyólag nem lesz csekélyebb az Aero Basic, illetve a Windows Classic kinézetek alkalmazásakor.

INDEXELÉS ÉS KERESÉS

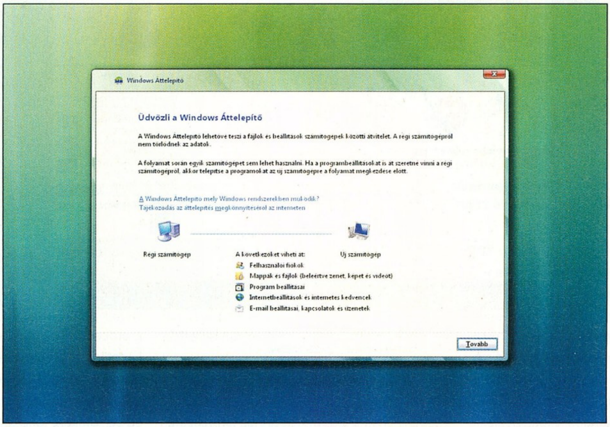
A Windows Vista egyik nagy újítása a SuperFetch technológián kívül a rendszert átölelő kereső szolgáltatás. A Windows XP-vel ellentétben a Vistában a kereséshez szükséges indexelés a háttérben fut alacsony prioritással és csak akkor dolgozik a rendszer, amikor a futó alkalmazások nem végeznek rendszerműveleteket. Így például, ha egy estére ott hagyjuk letölteni a gépet, az operációs rendszer vígan elvégzi az egész indexelést, és másnap már egy szempillantás alatt rákereshetünk bármire és bárhol. Igen bárhol, ugyanis most már nem csak a Start Menüben

találjuk meg a keresés funkciót, hanem beépült a Sajátgépbe, a képnézegetőbe (Windows Photo Gallery) és egyéb fontosabb alkalmazásokba is. Gondolhatnánk, hogy az indexelés folyamata nagyban függ a merevlemez sebességétől, ám ez így ebben a formában nem igaz. Amikor a rendszer először végzi el az indexelést, akkor gyakorlatilag elhanyagolható a háttértároló sebessége, ám az újraindexelésnél (főleg ha sok adatot tárolunk) már gördülékenyebben megy a munka egy fürgébb winchesterrel. Minden esetre nem a Vista kereső szolgáltatása lesz az, ami miatt gyorsabb vinyót fogunk venni, az alkalmazások és a modern játékok mind meghálálják a gyorsabb tempót.

ADATVÉDELEM ÉS RENDSZER-VISSZAÁLLÍTÁS

Természetesen az egyik legfontosabb biztonsági funkció is továbbfejlődött. A Windows Millenium Editionben debütáló System Restore szolgáltatás annak idején sikeresnek volt mondható, működésének lényege a kritikus rendszerfájlok időszakos elmentésén alapult, erre szolgált a sokak által csak helypazarlónak vélt _RESTORE mappa. Ennek köszönhetően egy rossz vagy nem bevizsgált meghajtóprogram nem okozott kárt a rendszerben hibás működésével, a gép vissza tudta saját magát állítani egy korábbi állapotba. A Windows XP-be gyakorlatilag ugyanez a szolgáltatás került beépítésre, sokat nem nagyon finomították rajta, ám a Vista teljesen más megközelítésben látja el a rendszer igazi védelmét.

Eddig – ha jól megfigyeltük – a hangsúly magán a rendszervédelmen volt, tehát az operációs rendszer mindig csak a rendszerállományokról készített biztonsági másolatokat, egy esetleges véletlen felülírással nem tudott mit kezdeni. A Vistába beépítésre került a Volume Shadow Copy szolgáltatás, amely eddig a Windows Server 2003 privilégiuma volt. A működés lényege nagyon egyszerű, minden fájlról és mappáról több másolatot tart nyilván az operációs rendszer, így, ha egy régebbi változatra van szükségünk, akkor a „Previous versions" fül alatt megtaláljuk az összes régebbi variánsát az adott fájlnak. Ezt a szolgáltatást kombinálták a rendszer-visszaállítással, melynek százalékos méretét ezentúl nem tudjuk megváltoztatni, fixen 15%-ot vesz el minden partícióból. Ezentúl tehát, ha rendszer-visszaállításról beszélünk, akkor a Volume Shadow Copy és System Restore szolgáltatások együttesére gondoljunk, ugyanis a Vistában nem csak a rendszer, hanem a felhasználó is biztonságban érezheti magát (ez itt a reklám helye). A Microsoft természetesen ezt a „kincset" nem adja oda mindenkinek. Habár az összes Vista verzió egyazon DVD-n rejtőzik és csak a telepítőkulcs dönti el, hogy az installálásért felelős Windows PE melyiket rakja fel, a Volume Shadow Copy kizárólag a Business, Enterprise és Ultimate változatok alatt használható, az otthoni verziókban ki van kapcsolva, hiába található meg fizikailag a rendszer kerneljében. Az oktatásban információnk szerint a Business verziót fogják népszerűsíteni, így a megfelelő intézményben tanulóknak nem kell lemondaniuk erről a hasznos szolgáltatásról.



A Vista igyekszik segíteni a felhasználókat az átállás során

AMIT ÉRDEMES MÉG TUDNI

A Vistáról oldalakon keresztül lehetne mesélni, sajnos a Guru hasábjain csak korlátozott oldalszámban tudunk az új operációs rendszerrel foglalkozni. Mindenképpen érdemes azonban még tudni, hogy az optimális működés érdekében még mindig szükség van a háttértároló töredezettség-mentesítésére, ám ezt a Vista automatikusan végzi (természetesen kézzel is bármikor elindíthatjuk), lépésről lépésre, amikor a gép üresjáratban van, hasonlóan az indexeléshez. Az Autorecovery szolgáltatás lehetővé teszi, hogy egy esetleges hibás rendszerindítást a felhasználó ne vegyen észre, és ne kelljen csökkentett módban turkálnia a megoldás érdekében, hanem észrevétlenül tudjon tovább dolgozni, mintha nem is tudott volna a hibáról (amely természetesen a naplóba azért bekerül). A Windows az indulásnál a meghibásodott fájlokat automatikusan javítja egy régebbi változattal (köszönhetően a System Restore szolgáltatásnak), így a bootolás mindig zökkenőmentes lesz.
A Game Explorer szolgáltatás tulajdonképpen a jövőben megjelenő játékok szempontjából érdekes. A Vista ide gyűjti be gyakorlatilag a feltelepített játékok információit, meghatározva például a minimális és ajánlott követelményeket a beépített mérőprogram segítségével, így a laikusok is megtudhatják, hogy egy adott program el fog-e egyáltalán indulni a gépükön és ha igen, akkor milyen sebességre számíthatnak majd.

SZERVIZCSOMAG

Cikkünk végén egy tévhitet szeretnék eloszlatni, amely a Windows Vista idejekorán bejelentett első szervizcsomagjával kapcsolatos. Ez a csomag alapvetően nem biztonsági réseket fog befoltozni, hanem olyan szolgáltatásokat ad majd hozzá a rendszerhez, amelyek még nem elérhetőek, illetve pár finomhangolást is láthatunk majd. Jelenleg az egyik legnagyobb gondot a hangvezérlésen alapuló szolgáltatás okozza, amellyel a gyengén látók, illetve vakok használhatják a számítógépet. A rendszert így szavakkal, szóbeli parancsokkal lehet irányítani, éppen ezért kritikus, ha egy interaktív weboldal látogatása során olyan animáció jelenik meg például, amely rendszerhívó szavakat (delete, files stb.) tartalmaz, ugyanis könnyen tönkre lehet tenni vele az egész rendszert egy jól megformált mondat segítségével. Reméljük erre nem lesz példa, és a sebezhetőséget befoltozza a Microsoft. ■

ASUS EN8800

Teljesítmény és érték

DirectX 10 kompatibilitás, Ghost Recon és GTI Racing ajándékba

A legtöbben a 3D-s játékokhoz vásárolnak grafikai kártyát, napjaink kifinomult játékai pedig igen nagy teljesítményű eszközöket követelnek. Ezen felül a személyi számítógépek világát és a digitális szórakoztatást új dimenziókba helyező Vista operációs rendszer adottságainak kihasználásához érdemes olyan új grafikai megoldást vásárolni, mely készen áll a forradalmian új technológia fogadására.

Féktelen teljesítmény

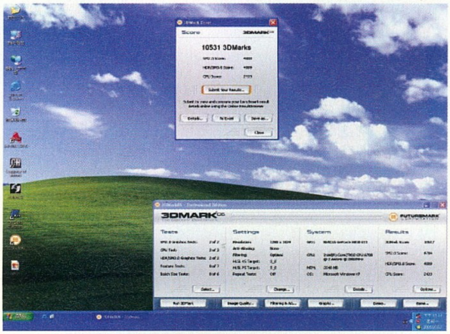
Az ASUS EN8800 termékcsalád – mely két kártyát, az EN8800GTX/HTDP/768M és az EN8800GTS/HTDP/640M modelleket takarja – biztosan megoldást kínál a fenti kihívásokra. Először is mindkettő az Nvidia legújabb GeForce 8800 GPU-jára épült, előbbi pedig 10,531 pontot ért el a 3DMark06-on 1280x1024 felbontással, ami több mint elég gyors a legjobb 3D játékok megjelenítéséhez.

DirectX 10 és Vista kompatibilitás

Az EN8800 termékcsalád mindkét tagja DirectX 10 kompatibilis és támogatja a Shader Model 4.0 verziót, így a játék objektumok és adatok tömeges kezelését hatékonyan valósítják meg. Az eredmény egy minden eddiginél gazdagabb és élvezhetőbb játékélmény. A DirectX 10-zel való kompatibilitás egyben a Microsoft Vista operációs rendszerek támogatását is jelenti.

Értékes összeállítás – 3D játékok és grafikai benchmark eszközök

Ha már úgyis a játékokhoz vásárol grafikai kártyát, mi lehetne hasznosabb, mint két népszerű játék egyenesen a dobozból!? Az EN8800 termékcsaládhoz mellékeltünk egy Ghost Recon Advanced Warfighter játékot az Ubisofttól és egy GTI Racinget a Techlandtól. A 3Dmark06 Advanced Version, az első grafikai benchmark szoftver pedig szintén mindkét kártyához ajándékba jár. Mindegy, hogy játékosok vagy tuningőrültek veszik meg a kártyákat, kiváló minőséget és igazi értéket kapnak cserébe.



▲ az ASUS 10.531 pontot ért el a 3DMark06-on.

Splendid Intelligens Képjavító Technológia

A monitoron megjelenő képeket az EN8800 termékcsaládnál a Splendid Intelligens Képjavító Technológia, ez a kizárólag ASUS eszközöknél megtalálható megoldás teszi még élvezhetőbbé. A Splendiddel, az ASUS grafikai kártyák olyan minőségi képeket hoznak létre, melyek az emberi szem számára a legkedvezőbb látványt nyújtják. A Splendid a legjobb Nvidia PureVideo™ technológiával dolgozik a kristálytiszta dekódolt videó tartalmak megjelenítéséért.

Amint a cím is elárulja, az EN8800 termékcsalád a csúcsteljesítmény és a lenyűgöző extrák kivételes ötvözete. Ha frissíteni szeretné számítógépes rendszerét, feltétlenül próbálja ki az ASUS két új grafikai kártyáját.

Fizetett Hirdetés

3GSM 2007

Újdonságok

írta · Galopp

3GSM World Congress – néhány éve ez a kifejezés nem mondott sok mindent, talán csak a szakértőknek. A korábban Franciaországban tartott 3GSM konferencia inkább csak a szakma képviselőit vonzotta, azonban ez a helyzet napjainkra gyökeresen megváltozott.

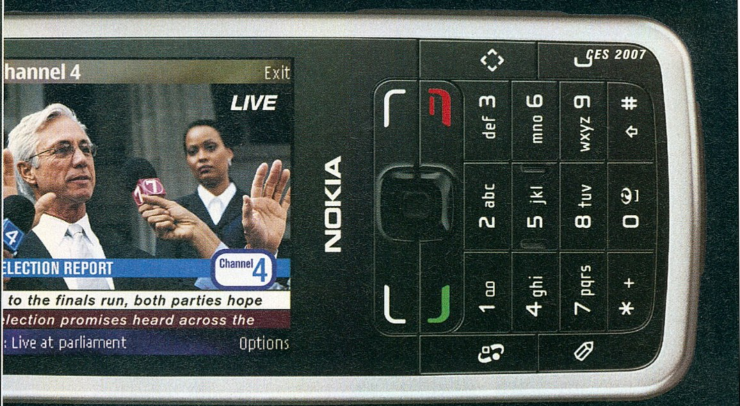
A már tavaly is Barcelonában tartott összejövetel egyre inkább kinőtte magát, és bőven dobogós helyre került a mobil világtalálkák sorában. Olyannyira, hogy az idén február 12. és 15. között megrendezett World Congressre 55.000 ezer látogató vándorolt el a 2.250 szakújságíró mellett, hogy a valamivel több mint 1300 kiállító termékeit megtekinthesse és informálódjon a jövő trendjeiről. A legtöbb nagy mobilgyártó mostanra időzítette új készülékeinek bejelentését, bemutatását, és egyes esetekben a piacra dobását is. Így tett a Nokia, a Samsung, a Motorola, az LG, a RIM, a Sagem, a Toshiba, a HTC, az iMate és a HP is.

SONY ERICSSON

A sorból talán csak a Sony Ericsson lóg ki, mivel az újdonságaikat kicsivel korábban, a CES-en már bejelentették, és a konferenciára inkább csak bemutatni hozták a telefonjaikat. Ez persze nem azt jelenti, hogy nem is mutattak, vagy mondtak semmi újat. A cég részéről a két fő attrakció a K810i és a W880i volt.

Az első igazán penge Sony Ericsson a W880i. Természetesen a pengét a méreteire vonatkozóan értjük, hiszen az egész készülék csak 9,7mm „vastag", amihez 102 mm-es magasság és 46,5 mm-es szélesség társul. Valamint alig 80 grammos tömeg. A háromsávos telefon 3G képes természetesen, de a most elérhető legnagyobb mobil adatátviteli sebességeket sem kell nélkülöznünk, hiszen HSDPA-kompatibilis. Kamerája 2 megapixeles és autofókuszos, kijelzője QVGA felbontású és 1,8 hüvelyk átlójú. Mindezek mellett a külső megjelenésében is komolyságot mutat, hiszen rozsdamentes acélvázas kialakítása mellett a visszafogott dizájnelemek jellemzik. Természetesen a sztereó bluetooth támogatása sem maradt ki belőle, valamint a 32MB-os saját belső memóriáját maximum 1GB-os Memory Stick Micro kártyával bővíthetjük. Mindezek mellett lehetőség van az úgynevezett repülőmód (ilyenkor a telefon adó-vevője nem működik, csak az egyéb funkciói) használatára is, ami mostanra a gyártó legtöbb új modelljében benne van.

A W880i 9,7 milliméteres "vastagságával" egy igazi penge



A Neonode N2 apró méretével és érintésérzékeny kijelzőjével próbál kitűnni

Újdonságként az UIQ platform megvásárlását jelentették be a cég emberei. Erre a döntésre elmondásuk szerint azért szánták el magukat, mert eddig nem kapott olyan figyelmet, mint ami egy gyorsan fejlődő kezelőfelülethez elengedhetetlenül szükséges lett volna. Ígérik, hogy a továbbiakban ez változni fog, és mivel az UIQ Symbian alapú, így sok más gyártó termékeihez is hozzá tudják majd szabni, mivel – és ezt többször ki is emelték – a platformot ugyanúgy függetlenként szeretnék fejleszteni, ahogy eddig is volt.

Az összejövetel kinőtte magát és dobogós helyre került a mobil világtalálkozók sorában.

NOKIA

A Nokia viszont 6 új telefont is bemutatott, amelyeknek mindegyike igen érdekes. Van, amelyik csak a neve miatt (3110), de van, amelyik a beépített navigációs rendszere (6110), a széttcsúsztatható külseje (E65), a QWERTY billentyűzete (E61i), igazi kommunikátor mivolta (E90), vagy a beépített TV-vevője miatt. Szóval nem mondhatjuk, hogy nem kapunk újdonságot a Nokiától.

A bemutatott készülékek fele az E-sorozatba tartozik. Ezen is látszik, hogy e csoportot mindenképpen erősíteni szeretné a gyártó. A sorozat mindhárom tagja 3G-képes, s mindhárman képesek wlan-on, bluetooth-on és kábeles összeköttetésen keresztül is kommunikálni.

Mindemellett az E90-ben a HSDPA rendszer is megtalálható.

A kommunikátor egyébként elődje jó hagyományaira építkezik, így a belső kijelzője 800x352 pixeles felbontású, amin már valóban jól lehet böngészni a világhálót. S60-as oprendszere lehetővé teszi, hogy szinte bármilyen célú alkalmazást könnyedén telepíthessünk, és alkalmazhassunk. A beépített GPS és az előre telepített Nokia Maps alkalmazás segítségével pedig attól sem kell félnünk, hogy eltévedünk vezetés közben. Mindezek mellett az FM rádió már csak hab a tortán. A készülék lelke egy ARM11 bázisú 330MHz-en dolgozó processzor, a 128MB-os belső memóriából pedig 80MB bármilyen célra szabadon felhasználható. Ami a korábbi kommunikátorok egyik hiányossága volt, az mostantól már nem az: a külső kijelző is megfelelően nagyméretű, ami jelen esetben QVGA felbontást takar.

Ugyancsak teljes értékű billentyűzettel rendelkezik az E61i, bár kicsit másképpen. Nem kell kinyitni, elcsúsztatni, pörgetni, egyszóval mindig kéznél van az összes gombja. Ebből is látszik, hogy a sokat írogató (sms-ező, levelező) embereknek, s főleg üzletembereknek készült modellről van szó. Mi sem támasztja ezt jobban alá, minthogy a Nokia E61i támogatja a vállalati mobil e-mail megoldásokat, többek között a Nokia Intellisync Wireless Email, a Good Mobile Messaging, a Mail for Exchange, a Seven és a BlackBerry Connect programokat. Elődjéhez képest (E61) nem történt nagy módosítás, de mindenképpen üdvözlendő, hogy a készülék háza valamivel vékonyabb lett, és a hátlapjára is 2 megapixeles felbontású kamera került. Illetve a joystickot is lecserélték navi-gyűrűre.

A harmadik E-sorozatú telefon az E65 azoknak kedvez, akik szeretik a jól kezelhető méretű, ám mégsem túl kicsi mobilokat. A 6280 korábbi tulajdonosai biztosan örülni fognak az új modellnek, hiszen szinte teljesen megegyeznek küllakban. Az E65 azonban sokkal vékonyabb, mint hasonmása. A 105 milliméter hosszú, 49 milliméter széles és 15,5 milliméter vastag készülékházba QVGA felbontású, 16 millió színt megjeleníteni képes TFT lapka és egy 2 megapixeles kamera került. Utóbbi hiányossága, hogy semmiféle segédfényt nem alkalmazhatunk fotóink minőségének javítására. A négysávos mobil belső memóriája 70MB, amiből 60-at tudunk használni bármilyen célra, de ha ez nem lenne elég, microSD (TransFlash) memóriakártyával ezt a méretet megnövelhetjük.

Az E-sorozatba már nem fért bele, de kitűnő útitárs lehet a 6110 típusú új Nokia készülék. Azt, hogy új, külön ki kell hangsúlyozni, mert ezen a néven már jelent meg évekkel ezelőtt is mobiltelefon, ebben a mostaniban viszont van GPS. Ha más különbség nem is lenne, már ez is elég az azonosító újjáélesztéséhez. Mindamellett korántsem hasonló modellről van szó, bár tudása alapján nyugodtan sorolhatjuk ezt is az üzleti készülékek közé. QVGA kijelzővel rendelkezik, ahogy ez már elvárható, s a 2 megapixeles kamerájával 320x240 pixeles felbontású videókat is lehet készíteni. Ebből a készülékből sem kell hiányolni a modern távközlési megoldásokat, mert a manapság már elterjedteken kívül alkalmas lesz a nagysebességű HSDPA hálózatok használatára. További érdekesség még, hogy a készülékhez adott memóriakártyán a GPS-hez való szoftverben az adott ország friss térképe is szerepelni fog.

A másik korábbi névrokon a Nokia kínálatában a 3110. Elődje hatalmas karriert futott be annak idején. A mostani valószínűleg azoknak fog tetszeni, akik az egyszerűséget kedvelik, és nincs szükségük hatalmas kijelzőre, csupán telefonál-

gatni szeretnének. A 108,5 milliméter hosszú, 45,7 milliméter széles és 15,6 milliméter vastag Nokia 3110 Classic háromnormás, és ezen felül a GPRS és az EDGE lehetőségeket ismeri. Bluetooth nem található meg benne, de infra van, illetve USB porton keresztül is csatlakoztathatjuk számítógépünkhöz. 128x160 képpontos 2,2 colos kijelzővel és 1.3 megapixeles kamerával szerelték fel, belső 9MB méretű memóriája pedig microSD kártyával bővíthető.

A fejlett kommunikációs képességek mellett az N77 saját TV-vevőt is fel tud mutatni

A felsorolásban utoljára maradt az N-széria legújabb tagja, az N77. HSDPA-n kívül az összes fejlett adatközlő szolgáltatást magának tudhatja, s ezen kívül a sztereó bluetooth támogatás sem hiányzik belőle. De nem is emiatt került fel a palettára, hanem mert ha kedvünk tartja, tévézhetünk is rajta, ugyanis alkalmas a DVB-H rendszerű adások vételére. A műsorokat pedig a 16 millió színt megjeleníteni tudó 2.4 hüvelykes QVGA felbontású kijelzőn tekinthetjük meg.

SAMSUNG

A Samsung ugyancsak nem bízta a véletlenre, hány látogatója lesz. Kínálatuk között szerepeltek többek között az i520, i600, F510/F520, U100-300-600-700 , P110 típusjeleket viselő telefonok. Mindegyikőjüket azonban nem áll módunkban most bemutatni. Az i520 az elegáns vonalai, a lassan már megszokottnak mondható szétcsúsztathatósága mellett a Symbian oprendszerével tűnik ki társai közül. Ráadásul a 9.2-es verziót kapta meg (S60 3rd Edition Feature Package1), mellyel a Nokia N95ös modellje is büszkélkedhet. Az előlapon a 2.3 colos QVGA felbontású kijelző alatt csak a navi gomb látszódik – mintha elfelejtették volna a többit felhelyezni. Azonban ez természetesen nem így van, hiszen a Samsung is alkalmazta a konkurens csokitelefonjaihoz hasonló megoldást, az érintésérzékeny gombokat, melyekről csak bekapcsolt háttérvilágításnál szerezhetünk tudomást.

Az i600-as ugyancsak saját operációs rendszert tudhat magáénak, de a mindössze 105 grammos és 11,8 mm-es, és ezáltal a legvékonyabbnak mondható 3G-s, QWERTY billentyűzetes okostelefon a Windows Mobile 5.0 platformot kapta meg. A HSDPA és bluetooth 2.0 EDR szabványokon kívül ismeri a Wi-Fi technológiát.

A 3GSM konferencián egyébként minden évben megválasztják az év mobiltelefonját is. Idén a Samsung D900 -as találtatott a legjobbnak. A 13 milliméter vastag szétcsúsztatható készülék 18 bites színmélységű QVGA felbontású TFT kijelzőt kapott, valamint LED-vakuval segített autófókuszos 3,13 megapixeles kamerát. 80MB-os belső memóriáját microSD kártyával bővíthetjük, s külön érdekessége, hogy rendelkezik TV-kimenettel is.

LG

Az LG háza tájáról is igencsak tetszetős és okos készülékek érkeztek a kiállításra. Valószínűleg mindenkinek a Shine fog először beugrani, bár már nem újdonság, de még mindig képes megjelenésével is ámulatba ejteni a nagyközönséget. A napokban már kapható is lesz az Egyesült Királyságban a fémvázas csúszkás mobil, mely 2,2 hüvelykes QVGA felbontású kijelzője egyben tükörként is szolgálhat – nevét is innen kapta. Koreában már 180 ezer darabot el is adtak a telefonból, ami nem is csoda, ha megjelenése mellett megnézzük a 99.8 x 50.6 x 13.8mm méretét, valamint hozzátesszük, hogy 50MB-os saját memóriával rendelkezik, amit microSD kártyával még 2GB-is is bővíthetünk. Viszont most bemutatták a LG KU970 típusjelűt Shine-t, amelyik már rendelkezik HSDPA képességekkel is, és alapból 3,6 Mbit/-os sebességű letöltést fog engedni, majd szoftverfrissítés után elérheti a 7,2 Mbit-et is.

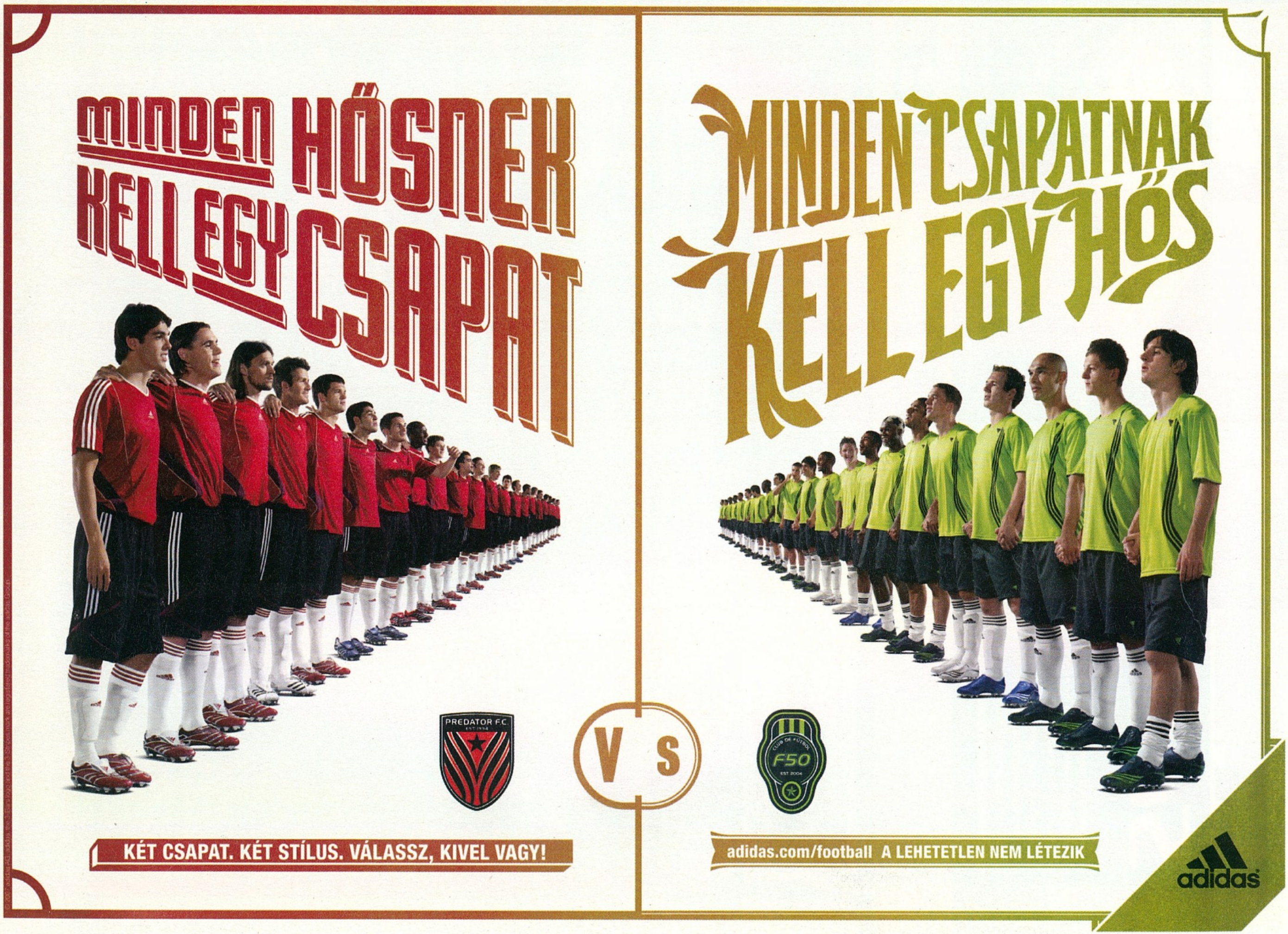
A cég kínálatában megtalálhatunk két olyan modellt is, mely képes TV-adások vételére. Az egyikük a csúszkás kivitelű KS10-es, mely 2,4 colos, QVGA felbontású kijelzőt, 80MB-os belső memóriát, microSD kártyafoglalatot és 2 megapixeles autofókuszos kamerát kapott. Társa a KU950 nevet viseli. Ez a készülék is az előző kijelzőt kapja, de belső memóriája (55MB) és beépített kamerája (1,3Mpixel) is karcsúbb lesz. Viszont a kijelzője körben elforgatható, és a billentyűzete is csak így tűnik majd elő.

RIM

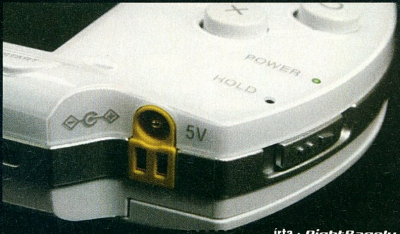
A RIM sem tétlenkedett, és a nemrég bemutatott Blackberry Pearl után bemutatta a BlackBerry 8800-t. Elődjével ellentétben az új modell ismét teljes QWERTY-billentyűzettel fog rendelkezni, melyek nem lesznek kettes csoportokban. Viszont megörökölte a Pearl trackballját – ezzel még könnyebbé téve a menüben és a weben történő navigálást. Kijelzőként egy QVGA (320x240pixel) TFT-panelt, kameraként pedig 1,3megapixel felbontású, 5x digitális zoomal segített érzékelőt kap. A négysávos telefon (850/900/1800/1900 MHz) nem lesz 3G-s, de az EDGE-t ismerni fogja, és szerencsére WiFi (802.11bg) is lesz benne, valamint a Bluetooth v2.0 szabvány sem lesz idegen számára. S a nagy újítás: ebben a mobilban is meg fog jelenni a GPS, illetve mellékelik a BlackBerry Maps nevű alkalmazást is. A 106x60x15,5mm-es készülék belső memóriája 64Mb-nyi, amit microSD-vel lehet nagyobbra tornászni.

NEONODE

Cikkünk legvégére egy igazi kis gyöngyszemet tartogattunk. Mégpedig a Neonode új kis csodáját, az N2-t. A mindössze 77x 47x15mm méretű, 70 grammos játékszeren az Apple iPhone-jához hasonlóan nem lesznek gombok. Szinte teljesen csak az érintőképernyőn keresztül lehet majd vezérelni, ami a fizikai kiterjedését tekintve egy kicsit problémásnak tűnik egyelőre. Ugyanezen aprócska mérete miatt a kijelzője csak 2 colos és 176x220pixel felbontású, de kamerája 2 megapixeles. A mai nagyon fejlett adatátviteli technológiák sem találhatóak meg benne, de négysávos és a GPRS-t tudjuk használni. Külön alkalmazás sem kell, hogy MP3/WMA típusú zenéinket rátöltsük, ugyanis USB Mass Storage funkcióval rendelkezik, így azonnal fel fogja ismerni a számítógépünk. Pöttöm mérete ellenére az ígéretek szerint 200órás készenléti és 4órás beszélgetési időre lesz képes.


MINDEN HŐSNEK KELL EGY CSAPAT
PREDATOR F.C.
KÉT CSAPAT. KÉT STÍLUS. VÁLASSZ, KIVEL VAGY!
VS
MINDEN CSAPATNAK KELL EGY HŐS
CLUB DE FÚTBOL F50 EST 2004
adidas.com/football A LEHETETLEN NEM LÉTEZIK
adidas

Sony psp



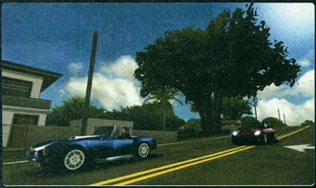
Ha valami miatt nem panaszkodhatunk a PSP-s felhozatalban, azok az autós játékok stílusa. Gyakorlatilag hónapról hónapra jön ki valami e témában, ám a most tárgyalt Test Drive-ot több okból is komoly várakozások előzték meg. Egyrészt az Atari kissé elkeserítő helyzetében csodát vár tőle, másrészt egy régi, legendásnak is nevezhető sorozat sokadik feltámasztása, ami ezúttal, legalábbis X360-on egész jól sikerült.

írta · *NightBagoly*

Test Drive UNLIMITED

Fejlesztő: *Melbourne House*
Kiadó: *Atari*
Hálózati játéklehetőség:
4 játékos (WiFi)
Értékelés:

Talán nem fair egy „új” címet – hiszen mind a fejlesztők, mind a kiadó életében ez egy vadonatúj vállalkozás volt – egy már hosszú esztendők óta futó sorozattal összevetni, de jelen esetünkben annyira adja magát a dolog, hogy nem lehet megkerülni: bizony, ha keresni kell egy vállalkozó szellemű ellenfelet a Test Drive Unlimited-nek, talán egyértelműen merül fel a Need For Speed sorozat neve – még azokból az időkből, amikor holmi tucatfilmek helyett az álmaikból merítették az ötletet ott az Electronic Arts fejlesztői stúdióiban. Lényeg a lényeg, grafikailag az új Test Drive ezeket az időket idézi: rengeteg, aprólékosan kidolgozott, remekül festő járművel száguldozhatunk (65 verda közül válogathatunk, és olyan licencelt óriások is megfordulnak a termékben, mint a Lamborgini, az Aston Martin, vagy a Jaguar), és hatalmas, napsütötte – vagy éppenséggel esőfelhők által elsötétített – tájon keresztül vágtázhatunk, mindezt a szó szoros értelmében vett töltési idő nélkül. A program egy hatalmas (közel 1600 kilométernyi utat tartalmazó!) szigeten játszódik, ezt a terepet pedig kellő változatossággal és jól kidolgozott részletekkel fedik fel előttünk a fejlesztők, úgy, hogy ha csak száguldozunk, nem fogunk különböző töltési zónákba érkezni: a program menet közben gyűri maga alá a részleteket, ráadásul látványos lassulások, illetve szaggatások nélkül teszi. Nem, egyszerűen nem lehet belekötni a grafikába, a játék minden elemében kényezteti az utóbbi Need for Speedek-ben vaksötéthez szokott szemeinket. Az irányítás is kézre áll: én személy szerint egy pár gombot másként helyeztem volna el, mint ahogyan azt a fejlesztők tették, de ez közel sem jelenti azt, hogy megszokhatatlan a helyzet: az analóg kar most is a járgány közvetlen kontrollálását végzi, ezáltal hihetetlenül precíz mozdulatokkal lehet operálni, ami valljuk be, szükséges is.



De mitől is olyan különleges játék a Test Drive Unlimited? Rögtön kezdésnél bérelhetünk magunknak egy verdát, és tehetünk pár kört a korlátozásoktól mentes szigeten. Itt-ott kisvárosok poros aszfaltján hajtunk át, máskor egy fákkal csak ritkán határolt úton száguldozunk, míg megint máskor egy erdő hűs zöld árnyai között poroszkálunk: a terep, amilyen hatalmas, olyan változatos. Menet közben persze rá kell döbbennünk, hogy az autóbérlés drága dolog, ezért hamar betérhetünk egy autókereskedésbe, amelyből szép számmal találkozhatunk szerte a területen – itt vásárolhatjuk meg életünk első kocsiját. Persze a kezdőtőkénk valószínűleg igen csak megcsappan, ezért a csúcsverdákra csak messziről csurgathatjuk a nyálunkat – ráadásul, miután megvan a pénztárcánkhoz mérten megfelelő autó, még házra is szükségünk van, hiszen valahol aludnunk is kell. Ezekből is többfélével találkozhatunk, az ingatlankereskedésben megtekinthetjük a kínálatot: eleinte egy szakadt kégliben botolhatunk, de még azért is hálásak lehetünk, hogy fedél van a fejünk felett, később már na-

A Test Drive-ban már-már legendának számító nagyágyúkkal is találkozhatunk

gyobbakat vásárolhatunk, egyszerre akár több-bet is, szóval ne csüggedjünk, ha luxusvilla helyett egy lepukkadt kecóban húzhatjuk meg magunkat.

Ha már van kocsink és házunk is, érdemes még ellátogatnunk valamelyik műhelybe – ha maradt pénzünk némi tuningra (ne gondoljunk NFSU kaliberű aprólékos fejlesztésre, csak komplett garnitúrákra bukkanhatunk a boltokban), akkor tegyük meg, ha pedig nem... nos, akkor csak bámészkodjunk, nézegessük, miket szerezhetünk majd be a közeljövőben. Ahogy már észrevehettétek, a komplett sziget előttünk fekszik: felfedezhetjük a különböző objektumokat, betérhetünk a műhelyekbe, egy szó mint száz, azt teszünk, amit csak akarunk – csak ügyeljünk a törvényre. Ha ütközünk, ha gyorsan hajtunk, előbb vagy utóbb felhívjuk magunkra a rendőrök figyelmét és fizetnünk kell – noha a játék alapjáraton nem ér véget, ha véletlenül elkapnak, rengeteg zöld hasú bankónk mehet el a különböző kihágások kifizetésére.

ASZFALTBETYÁR

A sziget és a rajta elhelyezkedő dolgok pusztán csak a körítés, az igazi lényeg – ahogyan azt már egy autós játéktól megszokhattuk – maga a verseny. Itt két tényezőn állhat, vagy bukhat a dolog: az egyik az a fizika (vagyis egyenes ágon maga az irányítás), a másik pedig az ellenfelek. Nos, ezzel nincs probléma, bár alaposan fel kell kötni a gatyánkat, ha a Need for Speed sínen futó autói után a Test Drive Unlimitedbe öljük a drága időnket: a program ugyanis nehéz. Az autók fizikája ugyan közel sincs a valósághoz, de mégis komplexebb, mint a legtöbb árkád játék esetében, és bizony teljes gázzal csak akkor fogunk bevenni egy durva kanyart, ha fallal zárják el az esetleges egyenesen való továbbhaladás esélyét. A GPS-ünk már jó előre jelzi nekünk, ha az út fordul és bizony erre illik is alaposan felkészülni: fokozatosan lassítani kell a járgányt, okosan kell adagolni a féket, és ha véletlenül elszámítjuk magunkat, máris a bozótosban találhatjuk magunkat, és el is felejthetjük az odáig féltve őrzött első helyünket. Mert a gép kegyetlen: remekül vezet, nagyon agresszív, és ha egyszer hibázunk, nagyon nehezen keveredhetünk vissza az első helyre. Egy szó mint száz, a játék nem csak, hogy kihívás, de bizony néha már-már komoly frusztrációt tud okozni, akár még könnyű fokozaton is. Ha pedig megunjuk a gépi ellenfeleket, felcsatlakozhatunk az internetre, ahol a szigeten bolyongva immáron hús-vér játékosokba botolhatunk bele. Miután a sajtóverzióban ez a lehetőség még nem működött hibátlanul – sűrűn nem engedett felcsatlakozni, megint máskor egy-egy versenynél dobott le a szerverről –, erről nem tudunk nyilatkozni, de az tény, hogy nagyon ígéretesnek látszott a dolog.

Akkor itt most legyen elég a szájtépésből. Ha szereted az árkád játékokat, a dögös verdákat, és mindezt átélnéd egy szabadon bejárható, hatalmas terepen, remek kocsikkal és igen csak nehéz játékmenettel karöltve, akkor a Test Drive Unlimited a te játékod. Ha viszont nem... nos, akkor is megéri tenni vele egy próbát.

Mobil Játékok

írta · LtB

A Lost nevű mobilos játék az ismert sorozatra épül, abból is nagyjából az első évad történéseit dolgozza fel. Az America's Army Special Operations címe is körülhatárolja, hogy mire számíthat aki kipróbálja, lesz lövöldözés, helikopterezés, s szinte minden, ami egy ilyen játéktól elvárható. E havi hármasunk legjobban sikerült darabja a fantasy környezetben játszódó Orcs & Elves, amiben bizony John Carmack keze is benne van.

America's Army: Special Operations

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**

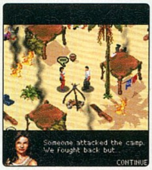
A PC-n vagy egyéb nagyobb platformon sikereket elérő játékokat rendszerint kiadják szeretett telefonunkra is, persze ez az átmenet nem úszható meg változtatás nélkül, ám az America's Army esetében megfigyelhető drasztikus elrugaszkodás az eredetitől azért még a sokat látott játékosokat is meglepheti.

A játékot elindítva rögtön jön a meglepetés, amikor egy Apache helikopter irányítását kapjuk feladatul és a klasszikus oldalra scrollozó lövöldözős játékok hagyományai szerint irthatjuk az ellent és gyűjthetjük a powerup-okat. Néhány pálya után épp hogy megszoknánk a dolgot, de hirtelen a földön találjuk magunkat talpas katonaként menetelünk tovább, majd egy páncélosba pattanunk, de még mielőtt megszokhatnánk, máris egy mesterlövész bőrében találjuk magunkat. E négy játékelem váltogatja egymást, talán egy árnyalattal több hangsúllyal a helikopteres repkedésen. Az egyetlen közös bennük a régi idők 2D játéktermi játékait idéző hangulat. Esély sincs arra, hogy akármelyikre ráunjuk, hiszen szinte alig szokjuk meg az irányítást, és már rögtön más pozícióban is találjuk magunkat.

A grafika kellemes, gyönyörűen megrajzolt hátterek előtt tevékenykedhetünk, tengernyi lövedék és ellenfél lehet egyszerre a képen, mindenféle lassulás nélkül. A főmenüben és a pályák elején hallható zenék korrektek, kár hogy a játék alá már csak néhány effekt jutott. A fő gond nem is a külcsínnel van, hanem hogy a fejlesztők talán egy kicsit túl sok dolgot akartak egyszerre megvalósítani, ehelyett viszont minden játékelemből egy kicsit keveset kapunk.

Lost

Fejlesztő: **Gameloft** Értékelés: **8/10**



Egy szigetre zuhanni az óceán közepén egész szerencsés dolognak tűnhet, kivéve persze, ha annyira nem látnak szívesen e földdarabon, mint ahogy azt Lost című sorozatban megtapasztalhatták a túlélők. Eljött az ideje, hogy a saját bőrünkön is érezzük ezt, legalább így a mobilunk képernyője előtt.

Az valószínűleg csak az eredeti mű ismerőinek jelenthet lényeges információt, hogy Jack bőrébe bújhatunk kalandjaink során, és a történet nagy vonalakban követi az első évad eseményeit. Hősünket izometrikus nézetből irányíthatjuk, feladatainkat többnyire sorstársainkkal beszélgetve kapjuk meg, így összefutunk technikailag minden jelentősebb szereplővel, sőt néhányukkal közös kalandokba is keveredünk. Feladataink a katasztrófa területén a túlélők mentésével kezdődik, ám hamar beindul a történet fószála. Hozzájuthatunk néhány fegyverhez is, bár vajmi keveset árthatunk ezekkel a minket körülvevő titokzatos események okozóinak – viszont a ránk rontó állatok ellen hatásosak.

A sziget igen nagy műgonddal lett elkészítve, a homokos part és a dzsungel is egész kellemesen néz ki, gázolhatunk magas fűben (amit néha rendkívül viccesen ránk gyújtanak rosszakaróink), a karakterek egy kicsit kisméretűek, de igen szépen animáltak. A dzsungelben minden lépésünket valamilyen hanghatás követi, a sok zaj és nesz sokat ad a hangulathoz, viszont a zene nem túl változatos. Egész kellemes darab a Lost, ráadásul nem csak a sorozat ismerőinek ajánlható, ellenben egy kicsit talán lehetne hosszabb, remélhetőleg a hirtelen befejezés előrevetíti a folytatást.

Orcs & Elves

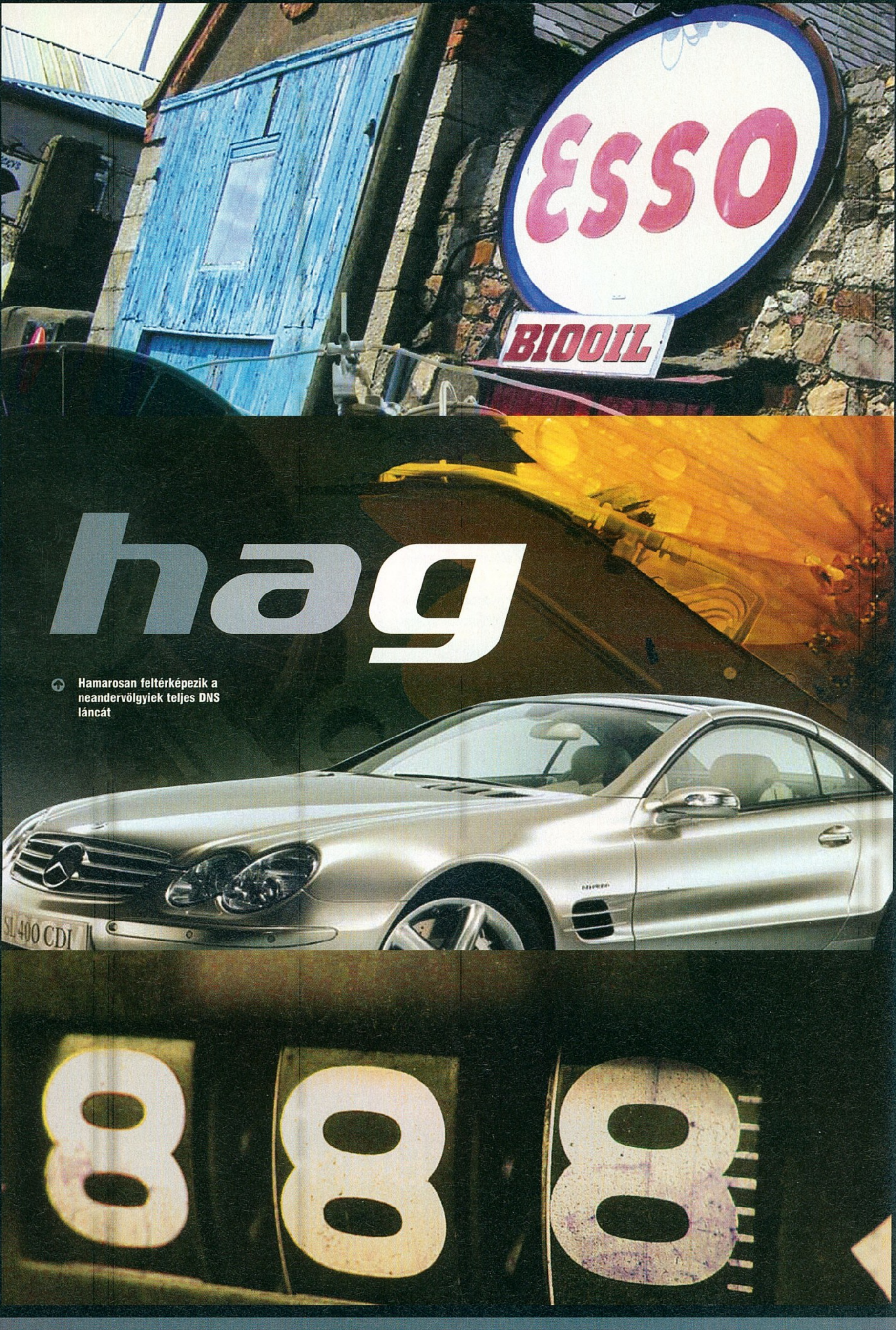
Fejlesztő: **Fountainhead** Értékelés: **9/10**

A zseniális Doom RPG után talán nem voltam egyedül reményemmel, hogy John Carmack kiruccanása a mobil platformra nem ér véget ennyivel, és szerencsére nem is kellett csalatkoznom. A sci-fi témától elrugaszkodva, a szerepjátékok „hazai pályájának" tekinthető fantasy környezetbe ültetve végre megérkezett az Orcs & Elves.

A történet egész egyszerűen indul: hírt kapunk, hogy a törpék háza táján valami nincs rendjén, így a helyszínre sietünk beszélő varázspálcánkkal, hogy kibogozzuk a rejtélyt. Talán nem ér meglepetésként, hogy a gonosz erők keze van a dologban, így hamar belefuthatunk néhány ellenfélbe. Leküzdésük természetesen első személyű nézetből zajlik és bátran állíthatom, e feladatra nem kevés eszköz áll rendelkezésre. A boltként funkcionáló óriási sárkány jó pénzért ellát minket a szükséges felszereléssel, valamint néha a szemünk előtt sütögeti meg azokat, akiknek nem akaródzott fizetni. A tápos eszközök gyűjtögetése mellet természetesen fejlődünk is, a szokásos tulajdonságok (erő, védekezés, pontosság) között oszlanak el a pontok. Nem szabad szó nélkül hagyni azt sem, hogy talán a kissé kétes hírű Redneck Rampage óta ebben a játékban kényszerítik a főhőst a legtöbb alkohol elfogyasztására.

Meglehetősen sokat fejlődött a látványvilág a Doom RPG óta, minden részletesebben megrajzolt, sőt néha a kamera is elszakad egy-két átvezető erejéig a főhőstől. A hosszra sem lehet panasz, egy délután alatt nem biztos, hogy kivégezhetjük a játékot, a rengeteg titkos hely és egyéb felfedezni való pedig akár egy második nekifutást is indokolttá tehet.

Edward B. Mayers féldokumentumfilmje
Petit Andre
Joana Smith
Peter Growl
IDŐKAPSZULA
TE MIT TENNÉL, HA VISSZAKAPNÁL EGY HETET?
Timewalker Pictures in association with Getaweek Production a film by Edward. B. Mayers Producer Stephen Schneider co-producer Gabriel Donaldson executive producer Thomas Barr
written by George Owens designed by Peter Barnes costume Eva Petrovzky music Anton Farelli produced by Oliver Smith edited by Michael Hargassner directed by Edward B. Mayers
NE A MOZIKBAN KERESD!
www.idokapszula.hu
a film támogatója:
DPPL Sound
timewalker pictures
QXK Lighting CO.
GetAWeekProduction
djuice
Élj vele



hag

Hamarosan feltérképezik a neandervölgyiek teljes DNS láncát

Éhes szerverek

123 milliárd kWh, és növekszik...

Valószínűleg mindenki számára nyilvánvaló, hogy napjaink webes cégei korábban elképzelhetetlen komplexitású adatközpontokat üzemeltetnek, amelyekben akár több ezer szerver is szolgálatot teljesíthet. Példának okáért a World of Warcraft kiszolgálásához nemrégiben nem kevesebb, mint 30 000 (!) szervert állított a Blizzard rendszerbe, és ez a szám ráadásul folyamatosan bővül! Ezek után próbáljuk elképzelni, hogy milyen értéket kapnánk végeredményül, ha a mindenütt jelenlévő, és hatalmas kiberpókként lassan mindent behálózó Google több mint 700 adatközpontjában telepített szerverek számát összesítenénk... A pontos adat ugyan nem ismert, de nyugodt szívvel meg merem kockáztatni, hogy a komputerizáció történetében a Google az első cég, amelynek szerverparkjának mérete megközelíti, sőt valószínűleg meg is haladja a százezres álomhatárt.

Ennyi kiszolgáló üzemeltetése természetesen jelentős mennyiségű energiát igényel: hogy pontosan mennyit, arra a Lawrence Berkeley National Laboratory nemrégiben megjelent tanulmánya hívta fel a figyelmet. A kutatók számítása szerint egyedül az USA-ban található szerverek 45 milliárd kilowattórányi energiát igényelnek évente, míg világviszonylatban ez a szám 123 milliárdra emelkedik. Ez nem kevesebb, mint az USA összesített energiaszükségletének 1,2 százaléka, világméretekben pedig 0,8 százalék – vagyis megegyezik egy méretesebb közép-európai ország éves fogyasztásával.

Jonathan Koomey, a Stanford Egyetem professzora szerint ez még korántsem az út vége: vizsgálatai szerint 2000 és 2005 között a szerverek energiaigénye megduplázódott. A prof ugyan elsősorban az olcsó x86-os kiszolgálók egyre szélesebb körű elterjedésében vélte megtalálni a jelenség okát, mi azért még azt is kihangsúlyoznánk, hogy nemcsak a szerverek mennyisége, de az azokban található komponensek fogyasztása is igencsak felpörgött: energiatakarékossági funkciók ide vagy oda, egy Intel Xeon MP processzor fogyasztása akár a 165 wattot is elérheti. Figyelem: egyetlen chipről beszélünk! Tények extra: egy ilyen processzorokat használó szerver a megbízható működéshez két 1300 wattos (!) tápegységet igényel... Az IDC piackutató cég előrejelzése szerint ha semmi nem változik, 2010-re a szerverek által felhasznált energia újabb 75 százalékkal növekszik majd. Ha a napjainkban még csak szárnyukat bontogató energiatakarékossági funkciók teret nyernek, úgy a növekedés „csak" 40 százalékot tenne ki, de ez még így is újabb, csaknem 50 milliárd kWh növekményt jelent, annak minden környezetkárosító hatásával együtt.

BiOil

Cipőt a cipőboltból, üzemanyagot a McDonald's-ból!

Mostanság meglehetősen sok szó esik arról, hogy az üvegházhatást növelő gázok kibocsátását korlátozni hivatott kiotói egyezményt amúgy sem aláíró Egyesült Államok a lehetőségeihez képest vajmi keveset tesz a környezetbarát(abb) technológiákra való áttérés érdekében. Hogy pontosan mennyire keveset, azt jól mutatja az az adat is, miszerint az USA tavalyi, kb. 62 milliárd gallonos, vagyis 235 milliárd literes polgári üzemanyag-fogyasztásából alig 150 millió gallonnyi volt az alternatív üzemanyag.

Eme tények fényében különösképp üdvözölendő minden olyan kezdeményezés, ami a fenti arány változását kívánja elősegíteni. Közülük is megkülönböztetett figyelmet érdemel a nevéhez méltón elsősorban bioüzemanyagban utazó BiOil, amely nem kevesebbet tűzött ki távlati céljául, mint hogy több milliárd (!) gallonnyi, a környezetet jobban kímélő dízelt állítson elő – elsősorban állati zsiradékból és növényi olajból. Számításaik szerint csak a gyorséttermekben évi 3,9 millárd gallon olyan, amúgy elvesztegetésre ítélt növényi olaj keletkezik, ami ideális alapanyagul szolgálhatna terveik számára.

Elképzeléseikkel persze nincsenek egyedül: a múlt év során az USA legnagyobb csirkefeldolgozója, a Tyson Food is bejelentette, hogy beszáll a bioüzemanyag-bizniszbe. Tekintve, hogy egyetlen év során több mint egymilliárd kilogramm jobb sorsra érdemes szárnyast dolgoznak fel, a belőlük kinyert zsiradék akár 300 millió gallon biodízel előállításához is elégséges lehet. Összehasonlításképp: ez olyan, mintha Tysonék egy napi 20 000 hordót fialó olajmezőt nyitottak volna meg...

Ez mind szép, mondják erre valószínűleg a szkeptikusok, de mi van a keresleti oldallal?. Nos, bármily hihetetlen is, az – ha viszonylag kis méretben is – máris létezik, mivel világszerte, így az USA-ban is csak úgy hemzsegnek a bioüzemanyag-fanatikusok, akiknek az autója már most képes a kérdéses matéria fogadására. Ez amúgy nem igényel nagy változtatásokat, mindössze egy póttankra van szükség, amely úgymond előmelegíti (és persze megszűri) az olajat, mielőtt az a motorba kerülne. Kis hazánk persze ebben is negatív kivétel, mivel az állam annyira féltékenyen őrzi az üzemanyag-ellátás terén meglévő monopóliumát (és persze pénzeli ezáltal alig leplezetten a hozzá közel álló gazdasági érdekköröket), hogy nálunk egyenesen szabálysértés (!) biodízelt használni.

Pedig a biodízel nemcsak előállítását tekintve környezetbarátabb ásványi rokonánál, de felhasználása során kevesebb szennyezőanyagot (szén-dioxidot, ként stb.) is termel. Ráadásul hatékonyabban hasznosul, vagyis egy gépjárműnek kevesebb is elég belőle ugyanazon táv megtételéhez. Nem véletlenül preferálta a bioüzemanyagot (konkrétan a mogyoróolajat) a dízelmotor feltalálója, a német Rudolf Dízel professzor sem, aki még nem láthatta előre, hogy olcsósága folytán a normál dízel veszi majd át annak szerepét.

Végezetül az utolsó tényező, ami miatt a bioüzemanyag sikerre van ítélve, nem más, mint a programba bevonni kívánt gyorséttermek jövedelmezősége. Mostanáig ugyanis ezek a helyek fizettek azért (ráadásul nem is keveset: gallononként kb. 10-15 centet), hogy a használt olajukat elszállítsák. Mostantól viszont a BiOilhoz hasonlatos cégek fognak fizetni nekik ugyanezért – ráadásul marketingfronton sem jön rosszul, ha egy étterem azt állíthatja magáról, hogy „zöld". Lehet, hogy hamarosan eljön az idő, amikor a drive-in McDonald's-ban nemcsak jóllakhatunk, de meg is tankolhatjuk környezetbarát verdánkat?

Vadászat rádiójelekre

Néznek-e a földön kívüliek reality TV-t?

Vajon miért nem ért el mindmáig sikert a kezdetben oly nagy reményekkel induló SETI program, amely földön kívüli civilizációk rádióadásaira vadászik? Avi Loeb, a Cambridge-i Asztrofizikai Központ munkatársa szerint egyszerűen rossz helyen kutakodunk, amikor az űrön át érkező nagyfrekvenciájú jelekre koncentrálunk.

Loeb nem kevesebbet állít, mint hogy a földön kívüliek – ha léteznek – egyáltalán nem bocsátanak ki ilyesfajta szignálokat. "A mi civilizációnk is úgymond nem szándékosan kommunikál rádió- és TV-adásokkal, valamint katonai radarokkal. Joggal vetődik fel a kérdés, hogy nem teszik-e más civilizációk is ugyanezt, az általunk is használt frekvenciákon."

Vagyis felejtsük el a végtelen távolságokon keresztül a jövőnek üzenetet küldő bölcs ET-ket, és inkább próbáljuk elcsípni az idegen fajok valóságshow-it és zenés műsorait hordozó adásokat. Ehhez pedig nyilvánvalóan olyan új generációs rádióteleszkópokra van szükség, amelyek képesek elcsípni az ilyen tartalom továbbításához használt alacsonyfrekvenciájú jelsorozatokat.

Nos, a jó hír az, hogy az első ilyesfajta eszköz, a jelenleg is építés alatt álló ausztráliai Mileura Wild-Field Array már 2008-ban szolgálatba állhat, és segítségével elméletileg 30 fényévnyi sugarú körön belül elhelyezkedő több ezer csillagrendszer bármelyikének „lehallgatására" lehetőség nyílik.

Hardver mentőöv

írta · Cray

MISSION IMPOSSIBLE

Kedves PC Guru!
A tanácsotokat kérném! A gépemen le kellene cserélni egy-két dolgot ezek: alaplap, processzor, táp, hangkártya. Ezek nekem eléggé elavultak. Adjatok légyszi tanácsot, miket vegyek! Olyan gépet szeretnék, amely a mai és a jövendőbeni játékokat is jól bírná. 60-80 ezer FT a költekező határ. A választ előre is köszi!!!
Zalakus
Ui. Bocsi a gép paramétereit nem tom a videokártya egy GF 7600 GS.

Kedves Olvasóim!
Sajnos a mai mentőövet kénytelen vagyok ismét egy ilyen (példának szánt) levéllel kezdeni. Ilyen és ehhez hasonló tartalmú írásokra ha megszakadok, sem tudok érdemi választ küldeni, lévén hiányoznak belőle azok az információk, amik nélkülözhetetlenek a korrekt reagáláshoz. Az egy dolog, hogy a gép fontosabb paraméterei nélkül lehetetlen tanácsot adni annak fejlesztéséhez. Mindemellett azonban felmerül a másik nagyon gyakori téveszme: honnan a bánatból tudnám én azt megmondani, hogy a jövő mely játékai mely konfigokon milyen sebességgel fognak futni? Erre az egyetlen értelmes válasz az, hogy meg kell venni a jelenlegi leggyorsabb alkatrészeket, mert azokkal valószínűleg még jó pár évig el lehet majd játszogatni jó felbontással és szép részletességgel. A fenti mondatban, ha jól megnézitek, csupa általános jelzőt használtam, konkrétum egy szem sincs benne, nem véletlenül. Mert nem vagyok jós. Kinek nem inge, kérem, ne vegye magára.

UPS

Szia Cray!
Érdeklődnék, hogy milyen szünetmentes tápot ajánlanál egy 600W-os Enermaxhoz? Válaszodat előre is köszönöm! Ja, és tudom, hogy ezt nem tőled kéne megkérdezni, de mikor lesz majd játék melléklet a Flat-out? Üdv, András

Kedves András!,
Hát, ha tényleg bitangul akarod védeni a gépet, és valóban ekkora teljesítményre vágysz, akkor az APC Back-UPS RS 800VA modellt ajánlom (van belőle fekete is). Ára brutkó 40-45k HUF. Elvileg 540W-ot bír kipréselni magából, mintegy 10 percen keresztül. Ennyi bőven elég egy gyors mentésre, és a korrekt leállításra.

GAMER NOTEBOOK

Sziasztok!
Egy olyan problémával fordulok hozzátok, amiről eddig eléggé keveset olvastam a Guru hasábjain. Notebookot szeretnék vásárolni, de nem csak irodai munkára, hanem játszani is szeretnék vele. Plusz még fontos lenne, hogy minél kisebb és könnyebb legyen, mert nagyon sokat fogom hurcolni a munkahelyem és a lakás között (ezzel szeretném kiváltani az irodai gépemet is, meg az otthonit is). Sajnos én nem nagyon értek hozzájuk, ezért szeretném kérni a segítségeteket. Legfőbb elvárásom az lenne (a kis méreten kívül), hogy legyen szélesvásznú, és lehetőleg fusson rajta néhány régebbi játék, elfogadható sebességgel. Az ár másodlagos tényező, 400-500 ezres a plafon (de csak azért mert ebbe benne van az is, hogy eladom az otthoni meg az irodai gépemet is). Előre is köszönet! Üdvözlettel: RayMond

Kedves RayMond!
Nehéz helyzetben vagy, mert ugyan léteznek olyan modellek, amelyek komoly grafikus magok mobil változataival vannak felszerelve, de olyat találni, ami emellett még méretben is megfelel, nem könnyű. A 400 feletti kategóriában a Sony és a Dell, ami javasolt. A Sony VAIO 1GB RAM-mal, kétmagos procival és GeForce GO 7400TC-vel már kerek 400 körül elvihető. Ez 15,4-es kijelzővel kerül forgalomba, ami a szabvány 15 colos képátló szélesvásznú (16:9-es képarányú) változatát takarja. Súlya 3kg alatt van némileg. Kicsivel erősebb procit, de kisebb HDD-t kapsz majdnem bruttó 500k-ért a Dell XPS M1210-1 személyében, ami viszont már 12,1-es (szélesvásznú 12 colos) méretű, ebből adódóan súlya is csak kb. kétharmada a VAIO-nak (2kg). A VGA ebben is ugyanaz. Amire érdemes figyelni, az a kijelző felülete. Az általam ajánlott modellek mindegyike Glare Type típusú megjelenítőt alkalmaz. Ez annyit jelent, hogy a képük CRT monitorokat megszégyenítően pengeéles, viszont kegyetlenül tükröződik (jó fényben lehet benne borotválkozni is). Ezt szokni kell, mert a trend sajnos keményen terjed, és ma már minden valamire való notit ilyen kijelzőkkel szerelnek. (Ami szerintem nagy butaság a gyártók részéről, de ez van. Egyébként írtunk mostanság gamer notikról: Dell XPS, Asus G1P, G2P. – Joc)

VGA GOND

Tiszteletem a Guru szerkesztőségének!
Azért írok, mert lenne egy problémám a VGA-val. Volt egy 6600GT-m AGP 128mb 128 bit, amit lecseréltem egy ATI X1600 pro 256mb 128bitesre. Ti szerintetek mennyivel jobb az 1600-as? Valamint a legutóbbi Guru DVD-ről fel akartam rakni a drivert, de nem engedte, mert a telepítésnél a következőt írja ki: "video driver not found". Valamint lenne még egy problémám: néhány filmet mikor lejátszok, a hang megy, de a kép torz. Nem tudom miért, pedig minden fel van telepítve rendesen még a legújabb codec is. De már a 6600gt-n is ezt csinálta. Nem muszáj berakni a Guruba, csak legalább írjatok vissza. Tisztelettel: István

Kedves István!
A 2007/03-as szám hardvertesztjeinek tanúsága szerint az X1600-as széria egyáltalán nem rossz, sőt! Azt sajnos nem tudom neked megmondani, hogy az általad vásárolt sima X1600 pontosan mennyivel gyorsabb a már igencsak öregedőben lévő nVidia 6600GT-nél. Ha mindenképpen számszerű adatokra vágysz, akkor javaslom az internetet. Két pillanat alatt fogsz találni idevágó teszteredményeket. Ha a DVD-ről származó driverek nem mennek, akkor próbáld meg a legfrissebbeket letölteni az ATI (AMD) honlapjáról. A

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

meghajtóprogram neve Catalyst. A codec-probléma számomra is furcsa. Mindenesetre biztosan nem a VGA-kártya a felelős, lévén a 6600GT-vel is előfordult az eset. Nem lehet, hogy esetleg csak évek óta elfelejtettél XP-t újratelepíteni?

DRIVER PROBLÉMA

Üdvözlet!

Nem akarom rabolni az idődet, ezért gyorsan kezdem is! Konfig: alaplap Asus P5LD2 SE LGA 775, proci core 2 duo 1.86ghz, Ram PQI 2*512 DDR2 pc 4200, VGA Asus X1600pro 256mb. Amikor fel akarom rakni a DVD mellékletetekről az Ati telepítőt, akkor azt írja ki első körben: SEVERE INF error video driver not found, majd: Severe setup was unable to complete installation try to setup your display adapter with a standard VGA driver before running setup. Ilyenkor mi van?Mit lehet csinálni? Mert már az előző szám telepítőjénél is ezt írta ki csak azt gondoltam biztos véletlenül rossz telepítő került a lemezre. De nem. a mostaninál ez a baj. pedig kéne az új, mert a gyárival(ami most van fönt) a BF 2142 kilép néhány perc után vagy már csapat választáskor! Még egy kérdés aztán nyugtod lesz tőlem: Mikor töltődik a bios a ram után kiírja "Dual channel interleaved" most akkor dualban vannak avagy nem? Köszönöm a segítséget vagy az észrevételeket! CYril

Kedves CYril!

Nah, ezzel a DVD-s ATI-driverrel ezek szerint másoknak is meggyűlt a baja, javaslom a standard Catalyst driverrel való helyettesítést, az tuti működni fog. Az alaplapi üzenet szerint a dual channel mód a gépeden aktív, és mivel a két modul is adott, ezért biztosra mondhatom, hogy a géped jelenleg is dualban hajtja a memóriádat.

TV KIMENET

Hello!

Van nekem egy MSI NX6600GT videokártyám, VIVO változatban. Ha a kimenetet rákötöm a TV-re, szürkén jelenik meg rajt a kép, S-video és a másik kör alakú kábelbemeneten (nem tudom a pontos nevét) is. A minap megpróbáltam a bemeneti csatlakozást is, az is szürke volt. Meg tudnátok mondani, hogy tehetném színessé a képet (legalább a gépre érkezőt)? A régi videokártyámmal (radeon 9600 TV-out) színes volt a TV-n a kép. A kábel hibája vagy valami más? Ha a kábelé tudtok mondani valami megoldást milyen kábel lenne a jó? BENI

Kedves BENI!

Ki kellene próbálni másik kábellel a cuccot, ha azzal sem megy, akkor szerviz. Könnyen lehet, hogy hibás a kártya, a VIVO-s modellek hibái között előkelő helyezése van a TV-kimenet ezen nyűgje.

8800GTS TÁPELLÁTÁS

Hello!

Szeretnék venni egy Geforce 8800 GTS videokártyát, de nem tudom, hogy elég e neki a jelenlegi tápom. A táp típusa Thermaltake 420W! A gépem: AMD Athlon 64 FX 4200 + 2 GB DDR2 (800MHz) Samsung RAM, 2 db. 400GB-os samsung winchester, 1db. NEC DVD író és 2db. 12cm-es házhűtő. Kérlek, segíts, mert tanácstalan vagyok, nem értek hozzá! Remélem, elbírja, mert nem szeretnék tápot is venni. Az interneten körülnéztem és 400W-os tápot ajánlanak hozzá, de hát ugye nekem van még benne 2 winchester egy elég erős proci és 1 DVD író... Válaszod előre is köszönöm! Király Zsolt

Kedves Zsolt!

A helyzet itt ordítóan határeset. Szerintem vedd meg a kártyát, és kezdd el használni. Ha nem jelentkezik instabilitás (99%, hogy nem fog), akkor pár óra huzamosabb használat után ellenőrizd, hogy a táp mennyire melegszik. Ha nagyon befűt, az annak a jele, hogy teljesítőképességének határai közelébe érkezett. Azért nem javaslok egyértelmű cserét, mert bizony a ThermalTake meglehetősen minőségi cucc, és elvileg el kéne bírnia a konfigot. Csak azért pedig nem érdemes lecserélni, mert kicsit jobban melegszik...

GÉPFELÚJÍTÁS

Hello Cray!

Mostanság újítanék, VGA-t, +CPU-t. A két áldozat egy Gigabyte X1950 Pro, és egy Athlon X2 4400+ S939. Kérdésem, hogy egy 400Wos Chieftech táp elegendő erőt szolgáltat-e nekik, 2x512 Corsair RAM, 2 DVD író, és egy 160GB-os S-ATA-s Samsung HDD mellett? Az Aliencomputers honlapján láttam, hogy egy hasonló konfigban (AMD 4200+ de AM2es, + X1950XT+ 2x512 DDR2 GEIL Ultra+250GB HDD) is ez a táp volt, több helyen is kérdeztem, és mondtam is az alienes példát, és nem kaptam sehol 100%os-an biztos választ, ezért írtam Neked. Crossfire-t nem tervezek, mivel nem támogatja a lap (GA-K8N Pro SLI):) Szóval a táp mérete igazából a kérdésem, nem a márka: Chieftec, vagy Enermax, amit vennék:). Előre is köszönöm segítségedet! Flatron (és nem Flatline:))

Kedves Flatron!

Ebben az esetben én kis túlbiztosítással 450W-ig felmennék a táp teljesítményével. Az épített gépekben természetesen a fókusz mindig a minél alacsonyabb ár, ezért választják valószínűleg a kisebb tápot. Neked viszont megadatott a választás lehetősége, és tápfronton inkább mindig legyen 10 wattal több, mint eggyel kevesebb :)

HALVÁNY MONITOR

Üdv Cray!

Nem szaporítanám a szót. 3 kérdéssel merészellek zaklatni....

1. Édesapám monitora/Samsung crt/ egyszercsak elhalványodott (betűk, színek) majd teljesen eltűnt a kép. Ez véleményed szerint monitor vagy videokártya cserét kíván?

2. Mellékeltem egy hardware leírást a gépemről (Everest). Talán egy kicsit túl részletes is de inkább legyen benne minden. Ha vetnél rá egy pillantást és segítenél, hogy mi okozhatja a gép alapvető lassulását. Minden program megy de a wincsi szöttyög, a grafika akadozik, a videószerkesztő meg olyan lassan dolgozik, hogy az már szinte használhatatlan. Régóta érzem, hogy valami összeférhetetlenség van a hardware eszközök között, de nem tudom mi az. A videó dri-

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) 144.975 173.970
(MSI K9NeoF, Athlon64 X2 3800+, 1GB/800MHz, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, ATI X1950Pro,7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) 160.425 192.510
(ld. Sirius 3, de 965P alaplap, Core2Duo E4300 2*1,86/2M)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) 208.100 249.720
(Asus M2N-E alaplap, Athlon64/X2 4200+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI X1950 XT, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) 228.675 274.410
(ld.Sirius3 Max, de GA-965P, Core2Duo E6400 2*2,13/2M)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) 340.575 408.690
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, Athlon 64 AM2 X2 5000+, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 GeForce 8800 GTX 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) 367.775 441.330
(ld.Sirius3Ultra,Asus P5N32-SLI,Core2Duo E6600 2.4G/4M)

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok is !), akciókkal
X1950 Pro 44.800 53.760 7600 GT silent 29.400 35.280
7300 GT silent 16.200 19.440 GA-M59SLI-S4 30.700 36.840
GA-965P DS3 26.650 31.980 GA-965P DS4 33.975 40.770

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C 80.800 96.960 17" 731BF 61.250 73.500
újdonság: 5ms 20" 204B 87.500 105.000
6ms 19" 971P 104.200 125.040 17" 770P 71.975 86.370
8ms 19" 920N 48.975 58.770 17" 720N 42.200 50.640
Sony 8ms, DVI 19" 59.500 71.400 17" 49.850 58,740
Daewoo HL-720AD 17" DVI,hangszóró 38.975 46.770
Acer AL 1906ASD 19" 8ms , DVI 51.400 61.680

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (Leadtek, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB 119.500 143.100
7600GT AGP 35.550 42.660 7300GT GLH 21.400 25.680
Leadtek 8800GTS 92.475 110.970 7950GT 47.950 57.540
7900 GS 37.650 45.180 7600GT 27.650 33.180
Sapphire 1950XTX 82.975 99.570 1950XT 57.500 69.000
1950Pro PCIe 38.750 46.500 1950Pro AGP 48.975 58.770
Asus P5N-E SLI 24.300 29.160 P5B-E 31.100 37.320
újdonság: Asus P5N32-E SLI (680i SLI) 44.700 53.640
új Samsung 16MB 320G 19.250 23.100 500G 31.350 37.620
Hitachi SATA2 160G 11.550 13.860 250G 14.450 17.340
WD 16MB 250GB 15.600 18.720 320GB 19.825 23.790
AMD A64 939 3200+ 12.450 14.940 3700+ 14.675 17.610
AM2 X2 3800+ 23.275 27.930 X2 5000+ 43.400 52.080
Core2Duo E4300 33.850 40.620 E6600 61.200 73.440
A-DATA 1066 2*1G 69.975 83.970 2*512 39.550 47.460
Kingmax DDR2/800 512 11.400 13.680 1G 22.800 27.360

vert szoktam frissíteni a bios-t nem tudtam ez ideig, mert a phoneix csak pénzért hajlandó frissítést adni(interneten).

3. Sok hasznos információt kapnak olvasóitok a hardware rovatban és a mentőövben is. A problémám csak az, hogy ha gépet akarok felújítani vagy netalán venni, olyan emberek rakják össze és ajánlják a boltokban az alkatrészeket, akik nem igazán ismerik (vagy csak nem érdekli őket) a részletek. Például milyen sebességet tud produkálni egy processzor és ahhoz milyen memória, videokártya lenne a legjobb. Kérlek szépen ajánlj nekem olyan boltot ahol tényleg megbízható részletességgel tudnak konfigokat összeállítani. Előre is köszönöm, már azt is, hogy elolvastad levelemet. Válaszodat várva köszönettel: Mamm

Kedves Mamm!

Először: Édesapád monitorát kösd a saját gépedre, ha ott is sötét, akkor a monitor halott.

Másodszor: sajnos nem kaptam meg a levél mellékletét, de ez a „nem fagy, megyeget, csak minden tetűlassú...” probléma tipikusan akkor jelentkezik, amikor az XP már nagyon régóta fenn van a gépen, és a halálra installált registry, meg a széjjel fragmentálódott háttértárak akadályozzák az operációs rendszert a normális működésben. Javaslat egyértelmű: nagytakarítás.

Harmadszor: igen, én is tisztában vagyok a hazai számítástechnikai boltok eme sajátosságával. Néha azért szerencsére lehet találni kivételt, de sajnos ez nem bolthoz, hanem eladóhoz kötött (egy helyen ugyanúgy találni életunt eladót, és nagyon segítőkészet is). Sajnos én itt most konkrétan nem ajánlhatok neked semmilyen szakboltot. Gyakorta bevált módszer, hogy addig nyaggatod az eladót, amíg rá nem jön: csak akkor szabadul meg tőled, ha tényleg minden részletre kiterjedően segít neked. Ehhez persze elsősorban neked kell türelmesnek lenni, de megéri. Esetleg szétnézhetsz netes fórumokban a többi felhasználónak melyik bolttal milyen tapasztalata van.

VGA VÁLASZTÁS - 20 KHUF

Hello PC Guru!

A segítségre van szükségem videokártya választáshoz. Jelenlegi integrált kártya játékra nem nagyon használható ezért vennék egy 20-22 ezer Ft körüli kártyát de nem tudom, melyiket. Én egy GeForce 7300 GT 256Mb-ra gondoltam. Főleg NFS TrackMania és FlatOut játékokkal játszok. Ti mit javasoltok? A gépem P4 2,4Mhz, 256Mb RAM, 64Mb videokártya, Win XP.

Kósa Szabolcs

Kedves Szabolcs!

Csak arra figyelj, hogy legyen a gépeden AGP-port (tehát olyan alaplapod kell legyen, ami bár rendelkezik integrált VGA vezérlővel, mégis hagyott a gyártó lehetőséget arra, hogy később a beépített cuccot lecseréld rendes videokályhára). A 7300GT helyett, pedig javaslom inkább a 7600GS AGP-s változatait.

INSTABIL GÉP

Helló PC Guru!

Igen nagy gonddal fordulok hozzátok! Van egy gépem, ami áll egy:Superb P4S648FXM alaplap, 2*256 MB RAM, Maxtor 6Y080L0 80 GB Winchester, ATI Radeon 9600 PRO kártya, Intel Celeron CPU 2.40 GHz-es processzorból. Ezzel minden rendben volt, a játékok futottak, filmet is tudtam nézni! Karácsonyra kaptam bele egy Samsung SP2514N 250 GB-os Winchestert, egy ASUS My Cinema-p7131 tv tuner kártyát, DDR-400 PC3200 DIMM Desktop Module 512 MB RAM-ot. Az alaplapomon csak 2 foglalat van, ezért a 2 db 256 RAM-ot kicseréltettem egy 512-esre, de az újjal összeakadt ezért a cserét többször meg kellett ismételni. Ameddig az új 512-es volt a gépben akkor szépen mentek a játékok meg minden, azután bele tettem egy másik 512-est és párnapig minden rendben ment. Majd egyik este még ment, reggel be akarom indítani és csak a fekete képernyő jelenik meg, ha csökkentett módban indítottam el, akkor kérte az XP telepítő cd-t! Ekkor a Service pack 2 volt rajta. Rá lett telepítve újra a Service pack 2, hogy átmenthessek minden fontosat a másik Winchesterre. Ezután leformáztam a "C" meghajtót és újra a Service pack 2 lett feltelepítve.

Ekkor minden, amit áthelyeztem egy másik meghajtóra megnyithatatlanná vált, sem másolni, sem törölni nem lehetett a mappákat! A játékok telepítése meg mindig megakadt, és hiba üzeneteket irogatott ki, némelyik programot sem engedte feltenni.

Ezután feltelepítettem a Service Pack 1-et, de minden maradt ugyan úgy, hogy nem enged feltelepíteni semmilyen játékot és egyszerre a programokat sem! Sőt most az USB port-ot sem lehetett feltenni bármilyen driver-t is próbálok, mert arra is csak hiba üzenet jelenik meg!

Így most már a nyomtatót, scannert, fényképezőt sem tudom használni! Legyetek szívesek segítsetek, mert én már nem tudom kitalálni, mi lehet a hiba, és már egy hónapja nem játszottam!!! Előre is köszönöm a segítségeteket: Fanty

Kedves Fanty!

Szerintem nem túl szabályszerű, hogy a mindenféle Service Pack-okat csak úgy telepítgeted egymásra vadul. Az elmentett anyagaidat ellenőrizd le egy másik gépen, mert sejtésem szerint ott gond nélkül megnyithatóak lesznek (előtte azért a másik gépről futtass rajta egy vírusellenőrzést!). Ezután le kéne pucolni újfent az egész géped, és egy olyan XP-t feltelepíteni, ami default SP2-vel van ellátva. Ráteheted utólag is SP1-re az SP2-t, de ezt elegendő csak egyszer eljátszani, és utána teljesen értelmetlen visszatenni a régebbi javítócsomagot, mert szerintem ezzel végérvényesen összetúrod szegény jó vindózunkat. Egy korrekt telepítés után szerintem a problémák megszűnnek. Ha mégsem, akkor a gyanúm a RAM-modulok felé terelődik. Van egy nagyon jó program, a neve memtest86+, ami nagyon korrektül kiteszteli a modulokat. Ennek lefuttatását mindenképp javaslom, akár többször is, ha az XP korrekt újratelepítése nem segít.

Processzorok	bruttó
A64 3200+/3500+ (S939) BOX	13.800/17.520
A64 3800+ (S939) BOX	20.580
A64 X2 4200+/4600+ (S939) BOX	41.970/49.800
A64 3800+ (AM2) BOX 2év	22.200
A64 X2 4200+ (AM2) BOX 2év	36.600
Intel P4 (S775) 3.2GHz Celeron BOX	13.188
Intel P4 (S775) 3.2GHz BOX 1MB	18.300
Intel Core 2 Duo 2.13GHz BOX	52.200

Videokártyák	bruttó
ATI X1300 128MB HIS	15.000
ATi X1600Pro Asus 256MB	20.850
ATi X1600Pro Sapphire 256MB	19.980
ATi X1600Pro GigaByte 256MB	22.200
GF 7600GS AGP 256MB Asus	27.900
GF 7600GT AGP 256MB Leadtek	40.800
GF 7600GT 256MB Asus	35.700
GF 8800GTS 320MB GigaByte	81.600

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.900/39.960

Hangkártyák	bruttó
C-Media 5.1 / 7.1	1.980/3.300
Creative SB X-Fi Fatal1ty 64MB	42.600
Creative SB X-Fi Elite Pro	66.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Infineon 2év	9.000
DDR400 1GB Samsung 2év	18.600
DDR2-677 512MB Samsung 2év	11.100
DDR2-667 1GB Kingston 2év	18.600
DDR2-800 512MB Samsung 2év	12.600
DDR2-800 1GB Samsung 2év	25.800
xD Olympus 512MB / 1GB	6.300/9.990
SD Kingston 1GB / 2GB	4.200/7.500

Merevlemezek (3 év gar.)	bruttó
Sam. (8M) 160/250/320	12.990/16.680/20.820
Western Digital 80/160	10.320/12.990
Sam. (SAT) 160/250/320	13.440/16.560/22.422
Hitachi (SAT) 160/250	13.440/16.680
Sam. (2.5") 80/120 ATA	17.400/22.500
Sam. (2.5") 80/120 SATA	17.700/23.400

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek WinFast PalmTop TV USB	13.800

Apple Macintosh	bruttó
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	162.000
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	216.900
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	262.800
iPod nano 1GB / 2GB	39.600/45.000
iPod 30GB / 80GB	88.440/118.800

Alaplapok (2 év gar.)	bruttó
ASUS A8S-X	13.800
ASUS P5PE-VM/P5B	11.400/28.980
ASUS P5LD2/C	24.600
ASUS Crosshair	51.540
ASUS M2N4-SLI/M2NPV-MX	18.180/18.240
MSI P965 Platinum	35.400
GigaByte GM61PS3/M59SLIS5	17.880/38.880
GigaByte 945GMS2/945PS3	19.140/20.640
GigaByte 965PDS3/965PDQ6	27.780/47.400

Optikai meghajtók	bruttó
LG H12N fehér / H42N fehér	6.990/7.560
NEC 7173 fehér / fekete	7.800/7.800
Pioneer 112D fehér / fekete	8.280/8.640
Asus 1608-P3S BOX feh/fek 2év	8.940/8.940
Asus 1612BL fehér / fekete	9.000/9.120

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCi-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980

Hangfalak	bruttó
Genius 5.1 HT 3000W / 5000W	19.500/27.600

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

MagiComp

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Lajos utca 47.
Kolosy tér
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.:1/361-34-08
Nyitva: H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitel és bankkártya elfogadás!

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Megvárható, kb. 5 perc alatt kész!
bruttó 990 Ft

www.magicomp.hu
info@magicomp.hu

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

TEMP

Szia Gandalf!

Még régebben azt írtad, hogy a Temp fájlon belül vannak a gépet lassító programok. Itt csomó hülye nevű fájlok vannak, és köztük van ilyen is: AtiCimUn. Most nem szeretném azért a Windows-t tönkretenni+VGA-t, és nem tudom, hogy ezt biztonságos-e törölni, vagy egyáltalán az itt felgyülemlett fájlokat!

Szia: István.

Kedves István

Most is csak megerősíteni tudom, hogy igen elenyésző kivételtől eltekintve a TEMP folder, azaz mappa (és nem fájl!) tartalma törlésre érett, hisz azt a Windows-nak, illetve a gépeden futó programoknak a munka befejeztével amúgy is törölni kellene. A TEMP nem a tárolásé, hanem csak az átmeneti tárolásé.

Csak érdekességként megírom, hogy nem az a baj a felduzzadt tartalommal a TEMP folder esetén, hogy túl sok helyet foglal el (bár elvileg ez is előfordulhat, ha kicsi az adott partíció mérete), hanem inkább az, hogy túl sok processzoridőt és memóriát köt le az amúgy törlendő és feleslegesen ott maradt fájlok tízezreinek a nyilvántartása.

Ha valami mégis nyekegne, hogy hiányzik neki egy TEMP folderben hagyott fájl, akkor az jó esetben vagy kártékony program, vagy selejtes alkalmazás, amit amúgy sem szabad/érdemes használni.

Persze elő fog fordulni, hogy a TEMP mappa tartalmának a törlésekor néhány fájl írásvédettnek bizonyul. Ez azért van, mert valamilyen éppen futó program fogja és nem engedi törölni. Például, ha a Word, vagy akár az Outlook nyitva van, az is folyamatosan maga alá rondít, mint megannyi egyéb program, de ez nem hiba, hanem normális jelenség. Ha lezárod a fájlt fogó alkalmazást vagy Windows szervizt, akkor az addig törölhetetlen fájlok is törölhetővé válnak. A végső tanácsom tehát: nyugodtan, szívfájdalom nélkül ürítsd ki a TEMP folderedet, remélve, hogy nem követted el azt a butaságot, mint néhány egykori kolléganőm, akik a TEMP folderben tárolták munkahelyükön a céges és magán dokumentumokat...

CSALÓ LEVELEK

Hello Gábor!

Az egyik oldalon olvastam a nigériai levelekről szóló előadásodat. Nekem van egy olyan problémám, amiről ki szeretném kérni a véleményedet, ha lehetséges.

Kb. 2 héttel ezelőtt kaptam egy olyan e-mailt amiben azt közölték angolul, hogy nyertem egy millió dollárt a candid lotteryn, amelyben kiválasztották az email címem és azzal nyertem.

Vissza kellett küldeni a nevem, a címem, a foglalkozásom és a telefonszámom, én ezt megtettem, mire ekkor kaptam még egy mailt, amiben volt 2 db oklevél. Az egyik egy biztosítás, a másik egy bizonylat volt, majd még egy e-mailt, hogy vegyem fel a banki emberrel a kapcsolatot, megtettem.

Utána kaptam még egyet, hogy adjam meg az utaláshoz szükséges paramétereket, IBAN számomat, SWIFT kódot meg a bankom címét, ezt is megtettem, de előtte megkérdeztem a bankot, hogy ezekkel az adatokkal vissza tudnak-e élni, azt mondták, hogy nem.

Szeretném kikérni a véleményed erről a dologról, véleményed szerint sem tudnak visszaélni ezekkel? Előre is köszönöm!!!

József

Kedves József!

A te eseted nem nigériai, hanem lottó típusú levél. Ez a típus is abban különbözik a hoax (álhír, átverés) levelektől, hogy a levélben egy létező személy elérhetőségét adják meg, akivel még telefonon is fel lehet venni a kapcsolatot. A csapda abban van, hogy olyan sorsoláson hoznak ki nyertesnek, amin el sem indultál. Ennek megfelelően kell a többit is értékelni.

Az ismert lottócsalásos esetekben előbb-utóbb olyan kisebb befizetéseket kérnek annak érdekében, hogy hozzájuthass a "nyereményedhez", ami az ígért nyereményhez képest elenyésző, csak épp a te bankszámlád bánja. Sok esetben még ennél sem állnak meg, hanem azt kérik, hogy a gyorsabb átutalás érdekében további adataidat is add meg. Ezekkel már vissza tudnak élni, hisz ez a céljuk.

Mellesleg megnézted már, mennyibe került a megadott "banki emberrel" való telefonálásod? A részletes telefonszámlán ennek meg kell jelennie. E témában korábban olyan esetekről is olvastam már, hogy a csalóknak az volt az üzlet, hogy az átvert ügyfelek forgalmat generáltak egy emeltdíjas telefonszámon, amíg az "illetékes banki ügyintézővel" beszélgettek.

Szóval az a vége az egésznek, hogy én a te helyedben bizony hagynám az egészet a fenébe és nem pazarolnám rá tovább sem az időmet, se a telefonköltséget.

PARTÍCIONÁLÁS

Sziasztok!

Nekem segítségre lenne szükségem partícionálás ügyben. Van egy 80 GB-os HDD-m, erre szeretném feltenni a Windows 98-at és az XP-t egyszerre, ha lehetséges. 2 partíciója van, 10 GB-os a C: meghajtó, a maradék meg a D: meghajtónak van fenntartva.

A kérdésem az, hogy milyen sorrendben kell feltelepítenem az operációs rendszereket és milyen fájlrendszeren (NTFS és/vagy FAT32). Fontos, hogy választható legyen rendszerindításkor, hogy Win 98 vagy XP induljon el.

Üdvözlettel: Toombs

Kedves Toombs!

Általános szabály, hogy amikor duálbootos rendszert készítünk, először az "öregebb" rendszert kell felrakni, majd azt, amely már képes a korábbi rendszert felismerni és mellé telepedni. Ennek megfelelően tehát előbb a Windows 98-at kell felraknod a FAT32-re particionált C:-re. Ha a Windows 98 már feltelepedett, telepítheted az XP-t is.

Ami a méreteket illeti, 10 GB kevés lesz két oprendszernek és a rájuk telepített Office, böngésző, lejátszó és egyéb programoknak. Én inkább 20 GB-ot javasolnék. De emellett célszerű még így is, hogy a sikeres telepítéseket követően mindkét rendszereden a nagyobb partícióra tedd át a lapozófájlt, illetve a TEMP könyvtárat, valamint az Internet Explorer "Temporary Internet Files" folderét.

Ha azt akarod, hogy a Windows 98 is lássa az XP partícióját, akkor nem használhatsz NTFS-t, tehát az XP-t is mezei FAT32 partíciókkal kell használnod.

OLLA, OLVASÓK

Na, megkönnyebbültetek? Nincs Győzike-rovat, se Kiszel Tünde-rovat, se Kannácska-rovat. Tulajdonképpen sosem gondolta senki komolyan, hogy ilyesmik legyenek ezeken a szent oldalakon, de azért a Guru online-os srácok csináltak nekem egy jó kis műbalhét, eszem a szívüket. (Eszem a szívüket? Úgy beszélek, mint egy hordás...) Kezdjük is az e havi rendelést ezzel a remek témával, ami olyan szinten töltötte meg a postafiókomat mostanában, amire már rég nem volt példa...

ROVAT WARS

Helló Zak!
A múlt havi számban még csak jót mosolyogtam a levrovban elejtett megjegyzéseden a Győzike rovatról, de mai napon ellátogattam a honlapotokra, és bevallom, kicsit megijedtem a szavazás kapcsán.
Komolyan gondolja a nép, az istenadta nép, hogy a rendkívül magas színvonalú, tartalmas és szórakoztató levrov helyett Győzike rovat legyen? Csak remélni merem, hogy nem...
Viszont mint régi előfizetőtök (nem tudom, előfizetésem kezdete mikorra datálható, de még a Gamer előtti időkre), nyomatékosan kérem, hogy bármi legyen is a szavazás eredménye, ne rombolja a lap színvonalát országunk eme két ékköve (csiszolatlan gyémántok, és soha senki nem is fogja megcsiszolni őket...)!

Amennyiben mégis váltásra kerülne a sor, több alternatíva áll előttem:
1.) Lemondom a frissen megújított előfizetésemet és átigazolok a G******r-hoz, ha őt még nem fertőzte meg a Kiszel- vagy Győzike-kultusz mételye. Amennyiben ott is felüti a fejét a halálos kór, azt is lemondom, eladom a számítógépemet, veszek egy botot és megveszem a Magyar Horgász magazint...
2.) Ha már nem sikerült megfúrni az IQ-csökkentő rovatok megjelenését, legalább azt kiharcolom nálatok, hogy WC-papírra nyomják. Úgy legalább tudnék velük mit kezdeni...
3.) Nem kell sem Győzike, sem Tündi rovat. Legyen inkább „Cukivagyok" rovat, vagy Szalacsi. Ők legalább valamelyest kötődnek a számítástechnikához. De ha a Kiszel Tündinek azt mondanád, hogy egér, sikítva felugrana az asztalra, és könyörögne, hogy hozzon valaki egy macskát. Győzi is, csak alatta leszakadna az asztal...
Üdv, és remélem, marad a rovat
HerrVoros

Azt hiszem, a levrov történelmében még nem fordult elő, hogy egy ártatlan tréfa ilyen szintű felháborodás váltson ki. Annyi levelet kaptam a „ne merészeljétek a levrovot lecserélni!" témában, hogy már-már megijedtem, mennyien is olvasgatják itt a hülyeségeimet havonta. Hm, ezzel lehet hogy kezdeni kéne valamit... Megvan! Szóval az úgy történt, hogy a gonosz ellenség (majd alkalomadtán kitalálom, hogy ki is az konkrétan, egyelőre maradjon csak titok) tényleg Győzike rovatot akart, de én, a ti hősötök, halált megvető bátorsággal a rettentő népharag élére álltam, és meghiúsítottam az ördögi tervet! Bizonyítékom is van: hiszen éppen most is levrovot olvastok ezeket az oldalakon, nem igaz? Na most lehet ünnepelni, éltetni, ódákat zengeni, és ajándékokat küldeni. (Aztán, ha még egyszer kiírnak az online-osok egy ilyen idióta szavazást, nem tudom, hogy dumálom ki magam...)

INGYENES MMORPG-K

Hi, Zak!
Na, azt akarom mondani, hogy NEM WoWmániásoknak (mert azért annyira nem lehet jó) **(Dehogynem!)** van ingyen MMO 1. Neve: Turf Battles. Cím: www.turfbattles.com 2. Neve: Silkroad Címe: www.silkroad.com, meg még van egy kiló.
Üdvözlettel:
Én

Kedves Te! Én nem vagyok semmi jónak az elrontója, ezért most a két oldal kapott egy kis ingyen reklámot. Sőt meg is rugdosom a Hancuékat, hogy ha éppen nem lesz úgy tele egyszer az újság nagy durranásokkal mint most, kanyarítsanak egy összefoglalót az ilyen ingyenes MMO-mókákról, mert tényleg nem lehet mindenki WoW-őrült.

Úristen, tényleg én írtam az előző mondatot? Agymosás áldozata vagyok! Elraboltak az ufók! Hipnotizáltak! Megszállt az Ördög! Na, a következő levélre megpróbálok már igazi WoW-függőként válaszolni, mint rendesen.

Üdvözlöm a Guru Team-et!
Egyetlen pici segítség miatt fordulok hozzátok. Azt szeretném megkérdezni, hogy a Guild Warshoz hogyha játszani akarok, akkor hogyan kell érte fizetni?(Azon kívül, hogy megvettem.) Értem ezt úgy, hogy mondjuk 2 havonta GC-ot kell venni mellé mint a WoW hoz? Vagy ez teljesen ingyenes? Lécci segítsetek!
Előre is köszönöm:
F. Bence

Bár már kismilliószor elmondtuk, hogy a Guild Wars havidíj-mentes, mégis újra és újra megkérdezi valaki, hogy de tényleg ingyenes, teljesen ingyenes, nem kell fizetni érte? – és GC-t akarnak venni hozzá. Na most akkor stratégiát váltok. Neeem, nem ingyenes. Nálam lehet befizetni a havidíjat. Nem lesz olcsó, de megoldjuk okosba'. (Látod, jöttél volna inkább WoW-ozni, mint a rendes emberek...)

AZ ÍGY JÁRÁS ESETE

Szeva Zak!
Tudom, amiről most írok, kicsit lerágott csont, de gondoltam megosztom veletek a saját történetemet. Történt nyáron hogy feladtam a ps2-met a neten néhány hirdetési oldalon. Persze leírtam hogy chippelt, sok játékkal meg minden. Néhány nap múlva jött a telefon. Megörültem, hogy milyen hamar sikerült találni rá valakit. Pár nap múlva jöttek is érte. Csak a baj az egészben, hogy a vevő a vám- és pénzügyőrség kíséretével érkezett meg. Házkutatás, lefoglalás következett. A ps2-t és a játékokat természetesen lefoglalták ez a kisebb baj. Mert ott volt a gépem, amit tüzetesen átnéztek, beleolvastak a magánlevelezésembe, msn beszélgetéseimbe... Elvitték azt is. Jaj és majd elfelejtettem a kicsiny 700 valahány dbos dvd filmgyűjteményemet is. Jött egy kihallgatás, utána megint berendeltek aláírni az összes lemezt, és azóta volt még egy kihallgatás. Eddig

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Szereted a Tibit. Imádod a Tibit, mert a Tibi jó, a Tibi finom, a Tibi különleges..." - **TrekkerSan**

"Kvantumsugárcsöves mókusvakítógép bevetés közben." - **Gánóczi Péter**

"Te disznó! Még egy ilyen aranyos, ártatlan plüss-mókusra is felvillan a szemed?!" - **Semmer Sanders**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

a gépen talált programok és egyéb dolgok öszszege eredményeként egy 3260000 Ft-os károkozás van idáig a számlámon. És ebben a filmek benne sincsenek, mert azt talán nem veszik majd figyelembe. Azért gondoltam, hogy ezt megosztom veletek, mert ennyire soha az életben nem voltam még rosszabb helyzetben és mindez amiatt, hogy letöltöttem egy rakat programot, aminek a 90%-át ráadásul nem is használtam soha az életben. Úgyhogy vigyázzatok minden ilyen dologgal, mert vastagon fog a ceruza ilyen esetben. Ha véget ér az ügy, szerintem majd még írok ha élek. Ha gondolod, rakj be a levrovba. Kösz!
T4KK

Látjátok, aki ilyen veszélyesen él, azt bizony hamarabb utolérik, mint a sánta kutyát. Egyszer nekem is volt hasonló esetem, még a játékmagazinok hőskorában, a jogvédő szervezet indulásakor, amikor a rendőrök még a mainál is kevesebb képzéssel mentek rendet tenni a negyedik dimenzió sötétfekete alvilágába. Történt akkoriban, hogy heves szópárbajba kerültem a törvény egyik jeles képviselőjével, az áldott jó lélek ugyanis rendre azt hangoztatta, hogy ő márpedig itt most lefoglal, zárol, elvitet mindent, hiszen ott figyelnek az égbekiáltóan és egyértelműen nem eredeti, másolt CD-k a polcon. Nem kis bravúr volt meggyőzni őt, hogy bár ezek valóban írt lemezek, ugyanakkor eredetinek minősülnek – emberünk ugyanis a kiadók által tesztelésre küldött, alpha-béta-preview-review verziókat találta meg, amik akkoriban (sőt sokszor még ma is) tényleg írt lemezen érkeztek.

WOLF

Hello Zak!
Meg tudnád mondani, a PC Guru melyik számában lesz teljes játék a Return to Castle Wolfenstein? Már nagyon várom! A választ előre is köszönöm.
Előfizetőtök és rajongótok: Roland

Még nem tudom sajnos megmondani, de mindenképpen az idén! Ez úgy néz ki a gyakorlatban, hogy megkötjük a szerződést a játékokra, örülünk, aztán mondjuk ideszól az id, hogy hoppá srácok, játsszunk már olyat, hogy a Doomot meg a Wolfot még csúsztatjátok pár hónapig, mert addig még 14 darabot eladnak belőle Kelet-Európában budgetben, és az kell az üzleti tervünkhöz. Mi meg erre visszaszólunk, hogy ne izélj már Johnny, jön a népharag, hát a Győzike-rovat miatt is lincshangulat volt, kapcsold csak be a CNN-t, láthatod te is. Aztán visszaír az id, hogy who the f*ck is Győzike, és akkor csak egy hónapot, na lécci-lécci, nekünk meg meglágyul a szívünk, és hát különben is, ki akar összeveszni Carmackkal, még a végén miattunk zuhan le a rakétája, vagy lesz bugos az új engine-je. Száz szónak is szó a vége: lesz Wolf, még az idén, egyebet nem tudok elmondani, kérem, kapcsolja ki.

TÉVÉGURU

Kedves Guru Team!
Az a kérdésem lenne, hogy mikor van az XBox360-nak szebb képe? Mikor TV-re van állítva vagy mikor HDTV-re? A választ előre is kösz.
MaRk!

Szerintem akkor, amikor egy vitrines üvegszekrényre van állítva, azon megáll stabilan, és még tükröződik is az üvegen, hehe. (Naná hogy a HDTV-n a jobb, ezt onnan lehet tudni, hogy egyrészt az a drágább, másrészt több betűből áll a rövidítése, ami nyilvánvaló jele annak, hogy sokkal trendibb, mint a sima tévé.)

MINEK NEVEZZELEK?

Hejj Zak!
A Jericho cikkel kapcsolatban elismerésemet szeretném kifejezni Hancunak! Nagyon fasza lett, én már várom a játékot! Na de a lényeg: nem tudom miért, de a WoW engem nagyon irritál, biztos jó, bár én sosem fogom kipróbálni csak a ráhúzott kifejezés zavar! „Szerepjáték", ez nem az! Persze biztos az én szerepjátékos múltam vág be, és sikít megoldásért, de ez van. Lehetne új kifejezést használni rá! Írjunk ki pályázatot! :D Na én süppedek...
Blooddove voltam

Na most ha bevallottan ki sem próbáltad, akkor miért szólod le? Szerintem a legtöbb szerepjáték-jellemzővel rendelkezik, ami főleg az RP-szerverek esetében igaz. Ööö, mondjuk a szerkesztőség szerepjátékos múltú fele – Hüje hordások! Hordás hüjék! – ez ellen erősen zúgolódik, tehát inkább mégis írjunk ki pályázatot: mi a WoW, ha nem szerepjáték? (Legyen a frappáns terminus technicus rövi-

A nemzetközi piacon domináns iGO My Way navigációs szoftvert gyártó, és díjnyertes számítógépes játékokat fejlesztő Nav N Go Kft. budapesti irodájába a következő munkakörbe keres munkatársakat.

Junior és Senior programozók
Feladat: Az iGO My Way GPS-navigációs szoftver és applikációk fejlesztése.
Elvárások: 2-3 év C++ ismeret játék vagy alkalmazásfejlesztésben, szoftvertervezési tapasztalat

Tesztelő mérnök
Feladat: Az iGO My Way GPS-navigációs szoftver tesztelése, együttműködve a belső és a külső béta-tesztelő csapattal.
Elvárások: Felhasználói szintű IT tudás (Windows XP, Office, Total Commander, vagy FAR, SCP, FTP, stb.)

IT üzemeltetési munkatárs
Feladat: A vállalat IT infrastruktúrájának üzemeltetése, support tevékenység biztosítása.
Elvárások: Középvállalatnál szerzett üzemeltetési és user support tapasztalat.

Recepciós munkatárs
A sikeres pályázó teljes körű recepciós feladatokat lát el.
Elvárások: Megnyerő személyiség, proaktivitás, jó kommunikációs készség, felsőfokú angol nyelvtudás.

Dokumentációs munkatárs
Feladat: Az iGO My Way GPS-navigációs szoftver teljes dokumentációjának frissítése, aktualizálása, a változások átvezetése. Új nyelvek esetén a dokumentáció elkészítése. Anyagok gyűjtése.
Elvárások: Kiemelt szintű IT tudás (Windows XP, Office, Total Commander, stb.)
Grafikai véna, kiadványszerkesztésben való jártasság
Fejlesztésben szerzett jártasság előnyt jelent.

iGO My way.

A meghirdetett pozíciókról bővebb információ a www.navngo.com/jobs oldalon található.
A magyar és angol nyelvű önéletrajzokat motivációs levél kíséretében az alábbi email címre kérjük beküldeni: jobs@navngo.com

navngo.com/jobs

dítése jó hosszú, mert mint az imént kinyilatkoztattam, az a trendi!)

GYŐZIKE - THE GAME

Hájj Zak és többiek!
A minap a levrovot olvasgatva a Győzike rovat kapcsán eszembe jutott, hogy kapásból miért nem Győzike játékot fejlesztenek a magyar csapatok? Tök flash lenne. Kapcsolataitokat nem tudnátok latba vetni, hogy esetleg a Digital Realityt vagy a Stormregiont egy Győzike - The Game megírására rávegyétek? Háttérzenének jó lenne a Győzike Show betétdala vagy a Szeretem a bőrö(n)d illatát c. nagy "slágerük". Szal zene letudva. A játékélmény természetesen felejthetetlen lenne, a "dik mán gázsi, csáje, bejaasszony" szófordulatok sokat dobnának a minőségen. Grafika az nem számítana, hiszen aki a sót nézte, az olyannyira lehet igényes, hogy a megjelenés full mind1.
Tehát kérlek benneteket, próbáljátok rávenni a magyar fiúkat, a Győzike játékot írják meg, biztosan nagyot kaszálnának rajta, akár még egy MMORPG-t is lehet belőle később csinálni, én speciel biztos egy 70-es Roma Rouge-zsal lennék (azok elvégre jól tudják alkalmazni a Steal képességüket...). Remélem korrnéni nem haragszik meg eme burkolt diszkriminációmért, üdv neki is.
Üdv:
Dani

Jól vettem észre, hogy most hogy alig burkoltan leromáztad a korrnénit? Vigyázz ám, mert csőre töltött népharag van nálam, és nem félek használni! Az ötleted egyébként továbbküldtem, az egyik válaszlevélben 48 db kérdőjel, a másikban egy gigantikus smiley jött válaszul.

PÍCS!

Csá zak!
Van egy haverom, akivel már egy hete veszekszünk egy dolgon. Az eldöntendő kérdés: A patch szót hogy kell kimondani: pecs vagy pícs? Én a pecs-re gondolok és nagyon várom már, hogy a képébe tolhassam az újságot azzal a beszólással, hogy "na ugye megmondtam". Válaszodat előre is köszönöm.

Hű olvasótok (tabuk és álnevek nélkül):
Nagycsirke!

Tisztelt Nagycsirke Úr! Nem tudom, a „pícs" honnan jött, talán valami szuahéli dialektusban megállja a helyét, vagy a barackra (peach) gondolt a haverod, esetleg magától Speaktől (Jí, kmon. Decc rájt. Biznisz. - megvolt?) tanulta Shakespeare nyelvét, de a helyes kiejtés természetesen a „peccs"!

FORRÁSPONT

Hell Zak!
Volna egy kérdésem: annak idején a Boiling Point: Road to Hell című alkotás be volt harangozva, mint mellékelt teljes játék. Aztán valamilyen probléma miatt nem kerülhetett fel. A kérdést gondolom már sejted. :-) Van rá esély, hogy a jövőben felkerüljön a játék valamelyik lemezre? Vagy felejtsem el? Annyira nem is jó játék? Nyugtass meg valamivel légy szíves!
Üdv! Blooddove

Hát izé, úgy tűnik teljesjáték-témában ma nem tudok konkrétat mondani, a Boiling Pointról is csak annyit sikerült kiszűrnöm a Sasa másfél órás monológjából, hogy igen, lesz. A maradék egy óra huszonkilenc perc ötven másodpercet egy brazil szappanoperába illően kusza történet tette ki, amiben szerepelt egy csomó kiadó, forgalmazó, disztribútor, fejlesztő, licencjog, másolásvédelem, meg egy tauren sámán bazi nagy kétkezes baltával, de azt lehet, hogy már én kavartam bele, mert míg hallgattam a mesét, véletlenül bekapcsoltam a WoW-ot. Szóval lesz.

KOVÁCS ÚR

Kedves Zak.!
Nagy olvasód vagyok. Fogadjunk, hogy Kováts vagy, és 30-40 év közt vagy. Képzeld el, érdeklődtem utánad. De semmit nem tudtam meg rólad. Hű olvasód: Tomi
Ui. Jó az újság. Jó lett a honlapja a PC Gurunak.

Nem, nem vagyok Kov... Ohó! Majdnem beugrottam a Jack Bauert megszégyenítően kifinomult vallatási technikádnak! Szép lassan, ártatlanul megtippelgeted az összes magyar családnevet, hogy aztán kizárásos alapon csak az igazi nevem maradjon a végére, mi? Kovács vagy? Nem. Akkor Szabó? Az se. Kis? Nagy? Nem. (...) Hopp, akkor csak egy maradt a telefonkönyvben: te vagy Troppauer Hümér! Én meg csak pislogok, hogy oda az inkognitóm. Majdnem sikerült, majdnem.

MINDENFÉLE

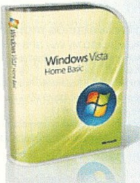
Helló Zak!
Pár kérdésem volna hozzád:
1. Ha most fizetek elő a PC Gurura, akkor hogy kapom meg majd a következő csekket, vagy csak fél évig jár mostantól kezdve? Vagy év végéig?
2. Sima WoWot nem akartok valahogy nyeretni velünk?
3. A fehér kígyó-féle feladványnak tényleg ez volt a megoldása? Ha igen, akkor honnan jött ez neked?
4. Mi a következő feladvány? (Nyugodtan hurrogj le a válaszban, hogy ott van mert mire ezt olvashatom addigra meglesz a kérdés.)
5. Az előző számban a mobilos játékoknál direkt van két játéknál is ugyanaz a kép? :)
Remélem, megkapom kérdéseimre a válaszokat, előre is köcce! Shiron

1. Ööö, ehhez a kérdéshez jelenleg nem elég az agyi kapacitásom, beszélj a terjesztésen a lányokkal, ők okosabbak nálam, megkockáztatom hogy szebbek is, de hogy ebben többet tudnak segíteni neked mint én, az fix - terjesztes@vogelburda.hu, mint mindig.
2. Most nyerettünk a múlt hónapban, az nem elég?
3. Tényleg az volt. Most adjam fel következő rejtvénynek, hogy vajon honnan jött a dolog? Áh, inkább elmesélem: a lapzárta utolsó napjaiban a srácokon általában úgy jön ki a stressz, hogy átmenetileg ugyan, de súlyos elmebetegség tüneteit mutatják. Volt egy olyan eset például, amikor 48 órán át folyamatosan Fekete Pákó ment ezercsillió decibellel, míg át nem jöttek a folyosó túlsó végén levő Malév-kirendeltségből a dolgozók, hogy ezt még azelőtt hagyják abba, hogy súlyos légikatasztrófa lenne az eredménye. A fehér kígyó is egy ilyen alkalommal jött, amikor valami rejtélyes okból kifolyólag a szerkesztőség testületileg szakrálisföldrajz-előadásokat hallgatott mp3-ban a leadás napjaiban, és bármilyen kérdésre a Pilisről szóló metafizikai értekezésekben feleltek, a fehér kígyó többszöri említésével természetesen.
4. A következő feladvány egyelőre az, hogy megtalálod-e a következő feladványt, amit itt rejtettem el valahol az oldalon.
5. Igen. Ez a következő utáni rettentő titkos rejtvényünk része, de pszt...!

Na ennyi volt a móka mára, jövő hónapban még mindig levrov lesz, mert én, a ti hősötök szilárdan ellenállok a bulvárszemét áradatának, mint kőszikla az értéktelen szenny tengerében, mint... mint egy ööö, izé... jövő hónapra kitalálok valami frappáns befejezést ennek a mondatnak, addig is:

Sziasztok

Zak (levrov@pcguru.hu)



Itt a soha "VISTA" nem térő alkalom!
Megjelent a magyar VISTA.
Bevezető áron:OEM Home Basic 19 000Ft +Áfa
OEM Vista Ultimate 40 900Ft +Áfa
Az XP-t leértékeltük:OEM XP Home 18 800Ft +Áfa
szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@szoftverabc.hu
Web: http://www.szoftverabc.hu

PIMP MY PC

PC GURU

ELKÉSZÜLT AZ ELSŐ

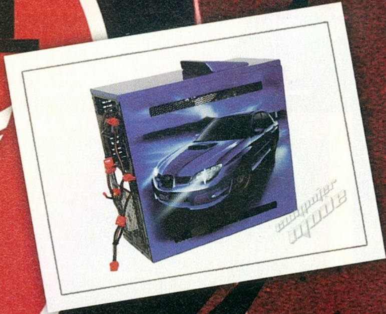
PIMP MY PC GÉP!

JELENTKEZZ MOST ÉS 100%-IG EGYEDIVÉ ALAKÍTJUK A SZÁMÍTÓGÉPEDET!

A JÁTÉK RÉSZLETEI:
WWW.PCGURU.HU/PIMP

PIMP MY PC

CHIP



computer mode

radikalmod
a moddosító hírmagazin

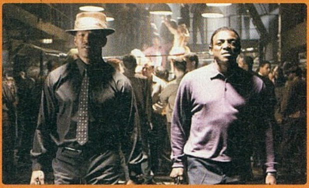
HARDWAREOC

CHIP ONLINE hu

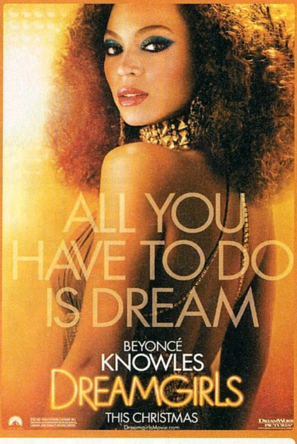
írta • Birkás Péter

DREAMgirls

Talán emlékszünk még, majdnem két évvel ezelőtt sokunkat elvarázsolt a Ray című mozi, amely a legendás Ray Charles életét dolgozta át a vászonra. Akinek rémlik ez az alkotás, mi több, megegyező véleményen van, annak jó hír, hogy Dreamgirls címmel hasonlóan briliáns film kapott helyet a hazai mozikban. A film lényege nagy vonalakban megegyezik a már említett életrajzi munkával, hiszen a „helyszín" ismét a szórakoztatóipar, a cselekmény pedig egy trió felemelkedését és jelképes „bukását" meséli el nekünk. A történet tehát nem bont korlátokat, azonban a megvalósítás teljes mértékben feledteti az egyébként sem túl szembetűnő gyengeséget. Ami igazán számít az a zene, és annak a vásznon való életre keltése. Nagybetűs hangulat, csodás koreográfiák, lenyűgöző énekhangok és az őket kísérő szenzációs muzsika. Igazi klasszikus R'n'B dallamok, a színészek előadásában (!). Elsőre talán hihetetlenül hangzik, és látni sem volt mindennapi, de Eddie Murphy zseniális, mind a szerep megformálását illetően, mind a mikrofon tekintetében. Sosem hittem volna, de egész egyszerűen lemossa a sokat éltetett Jamie Foxxot a vászonról. Persze az igazi spirituszt ezúttal is a hölgyek szolgáltatják, lévén itt van a csáberő Beyoncé, és a film rendkívüli felfedezettje, Jennifer Hudson képében, aki egész egyszerűen lehengerlő minden egyes jelenetben. A mozi tehát remek, minden eleme passzol, olykor, mintha egy hosszú klipet néznénk, hiszen az atmoszféra érdekében a cselekmény főbb pontjait a zenevilágra jellemző megoldásokkal kötik össze. A néző egy pillanatra sem esik ki a varázslatból, sodródunk a történettel, és a két órás játékidő leteltével igazi élménnyel távozzunk a moziból.



Összegzés: Zene. Zene. Zene. És igazi hangulat. Monumentális mozi a popbizniszről és a csalóka amerikai álomról



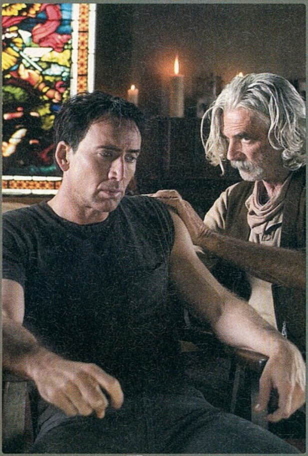
Hossza ▪ 131 perc
Rendezte ▪ Bill Condon
Szereplők ▪ Jamie Foxx, Beyoncé Knowles, Danny Glover, Eddie Murphy, Jennifer Hudson

PC Guru Index:

05.05

SZELLEMlovas *Ghost Rider*

Képregény-adaptációkból sosem elég – hangoztatják a rajongók, akik mindig izgatottan várják, hogy egy-egy kétdimenziós hős a vászonra kerüljön. Sajnos azonban az elvárások sok esetben csalódásba fordulnak, amikor végül szembekerülünk adott feldolgozással. Így van ez esetünkben is, hiszen a Ghost Rider képregény mozgóképes változata bizony csúnyán alulmúlja a felé támasztott elvárásokat. Az elkövető a korábbról már jól ismert Mark Steven Johnson, akinek a Fenegyerek és az Elektra című kétes alkotásokat is köszönhetjük. A történet jobbára ismert, és a maga nemében nem is nagy szám: a pokollal végzetes szerződést kötő Johnny Blaze a sátán szolgájává válik és lángoló koponyával, tüzes motorral osztja az aktuális igazságot (a filmben éppen a pokolból szökött, világuralomra törő gonoszokat gyepálja). Ez az eredetinek éppen nem nevezhető alap egy jó kis misztikus, horror mozihoz azért elég lett volna, ám erről szó sincs. Amit kapunk, az kínosan gyenge fércmunka, ahol a lehető legnevetségesebb elemek kötik össze a digitálisan felturbózott ám megjelenésében így is harmatos akciójeleneteket. Élettelen szerelmi szál, sablonos cselekmény, megfejelve kritikán aluli színészi játékkal. Pedig a főszereplő maga Nicholas Cage, csak hát ez sem biztosíték már semmire. Az alakítás nevetséges, de nem vicces, a néző sokszor csak feszeng a székben, és nem érti, egyes jelenetek miképp kerülhettek a vászonra. Összességében túlságosan hosszú, technikailag elmaradott, minden ízében a középszer alatt maradó alkotást kapunk, amely szórakozást nem, csupán csalódást biztosít.



Hossza ▪ 114 perc
Rendezte ▪ Mark Steven Johnson
Szereplők ▪ Nicholas Cage, Eva Mendes, Peter Fonda, Wes Bentley

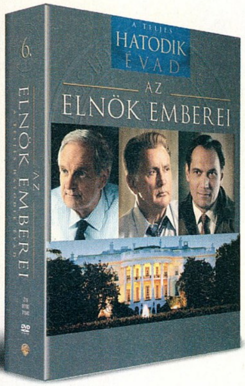
PC Guru Index:

01.05

Összegzés: A képregény-adaptációk újabb szemete. Jobb, ha megvárjuk a 300-at vagy Pókember harmadik egészestés kalandját.

AZ ELNÖK Emberei 6. West Wing

Na, csak hogy ne érhesse szó a ház elejét, ebben a hónapban sem maradunk sorozat nélkül, és ezúttal is egy prominens darabot ajánlunk a figyelmetekbe. Méghozzá a méltán népszerű (és nálunk nyilván az éjszakai tv-sávba űzött) Az elnök embereit, amely immáron a hatodik évaddal szórakoztatja a nagyérdeműt. Fordulópont ez a széria életében, hiszen a Bartlet-korszak időszámítása szerint már az utolsó terminus van soron, a stábnak készülnie kell az utódlásra. S ha mindez nem lenne elég, egyre inkább előtérbe kerül az elnök betegsége, amely egy cseppet sem segít a kormányzás átadásának megszervezésében. A többszörösen díjazott, lebilincselő sorozat tehát hatodszorra is tartogat izgalmakat (sőt nyilván nem meglepetés, hogy még hetedszerre is), így azoknak, akik eddig követték Amerika liberális elnökét, evidens, hogy beszerzik az újabb epizódokat. Halk , ám sokaknak talán igen fontos megjegyzés, hogy ideális pillanat a mostani a sorozat előzményeinek beszerzésére, hiszen egyes helyeken potom ötezer forintért vesztegetnek egy-egy évadot. Az aktuálisra visszatérve meg kell jegyezni azt is, hogy extrák tekintetében megintcsak nem vagyunk elkényeztetve, hiszen a kínálat nyiszlett: három audiokommentáron és egy kisfilmen kívül többet nem kapunk. Persze meglepődni ezen nem fogunk, nyilván eltelik még néhány év, mire a sorozatok extrái mondjuk feliratot kapnak. Boszszankodni persze nincs okunk, már magáért a huszonkét epizódért megéri, reméljük a hetedik évadra sem kell majd olyan sokat várni.



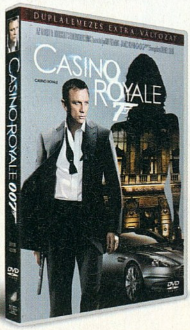
6 lemez
Rendező ■ Több rendező
Szereplők ■ Alan Alda, Stockard Channing, Dule Hill, Allison Janney, Joshua Malina, Mary McCormack, Janel Moloney, Richard Schiff, John Spencer, Bradley Whitford, Jimmy Smits, Martin Sheen
Hang ■ magyar, angol (sourround)
Kép ■ 16:9 (1.78:1)
Felirat ■ magyar, angol,
DVD Start ■ Március 27.

PC Guru Index:

04.05

CASINO Royale Casino Royale

Alig két hónapja sikerült egy kicsit felkavarni az állóvizet (előzmények a korábbi levrovban) a James Bond írással, így illik, hogy megemlékezzünk a DVD-kiadásról is. Ami feltétlenül szót érdemel, hogy a film azonnal háromféle pakkban lát napvilágot. Egyrészt megkapjuk a sima duplalemezes kiadást, de aki igazán vágyik az exkluzív vételre, és a pénztárcája is megengedi, annak itt van a pókerkészletet is tartalmazó kiadás, egy 150-es és egy 200-as zsetoncsomaggal. Szóval, aki nem csak az ügynökökért, de magáért a keményvonalas pókerért is rajong, érdemes beszerezni az egyik különleges kiadást. Akik azonban csak a film kedvéért vetnek szemet a lemezduóra, azoknak íme a kínálat. A második korongon fogad az extracsomag, ám be kell vallanunk, hogy a felhozatal jóval szerényebb, mint ahogy azt az ember egy ilyen kaliberű mozi DVD-kiadásától várta volna. A kínálat ugyanis kimerül három dokumentumfilmben és egy videoklipben. Persze érdemes megjegyezni, hogy a három film (kaszkadőrök, velencei haláleset, Bond-lányok) összesen majdnem plusz két órát tesznek ki, szóval végeredményben unatkozni nem nagyon fogunk (amennyiben jó barátságban vagyunk az angol nyelvvel). Lényeg a lényeg, egy igazán jó akciófilmet kapunk, amely önmagában is megállja a helyét, arról nem is beszélve, hogy kiemelkedik a Bond szériából, így nem csupán megszállottaknak, de egyszeri filmbarátoknak is ideális vétel és szórakozás lehet.



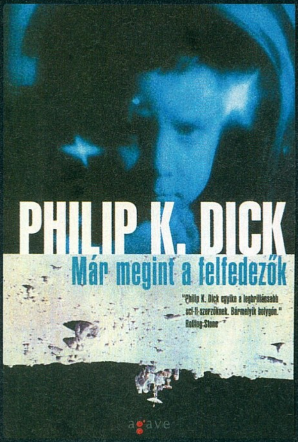
1 lemez
Rendező ■ Martin Campbell
Szereplők ■ Daniel Craig, Eva Green, Mads Mikkelsen, Judi Dench, Jeffrey Wright, Giancarlo Giannini, Caterina Murino, Ivana Milicevic
Hang ■ magyar, angol, cseh, lengyel (DD 5.1)
Kép: ■ 16:9 (2.40:1)
Felirat ■ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, észt, héber, hindi, horvát, izlandi, litván, román, szerb, szlovén
DVD Start ■ Március 27.

PC Guru Index:

04.05

PHILIP K. DICK

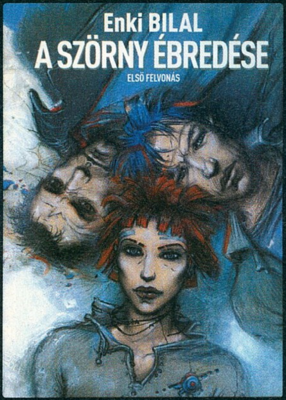
Már megint a felfedezők



Az Agave gondozásában megjelenő tizenharmadik Philip K. Dick kötet – a Lenn a sivár földönhöz hasonlóan – egy novellagyűjtemény, ami ezúttal tizenöt rövidebb írást tartalmaz a rendhagyó sci-fi mesterének tollából. Egynéhányuk ugyan nem most kerül először publikálásra, de mivel teljes egészében új fordításokról van szó, azok számára is változást nyújthat, akiknek korábban már volt szerencséjük némelyik novellához. Ahogy azt a kiadótól már megszokhattuk, igényes puha kivitelű, a már ismert, de mégis érdekes, figyelemfelkeltő designnal operáló kötet kerülhet a polcunkra. A tucatnyinál több sajátos írás mellett találhatunk még néhány szerzői utógondolatot és egy rövid összesítést a publikált munkák eredeti megjelenéséről. Bár Dicknek kétségtelenül a nagyobb lélegzetvételű írásai hatnak igazán az olvasóra, a kisebb adagolású történetek is jól illenek a sorba, egy egészen másfajta szórakozást biztosítva, akár jövet-menet, vagy éppen csak otthon megpihenve. Gyűjtőknek természetesen kihagyhatatlan, ismerkedőknek pedig ideális kezdet.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05

A szörny ébredése (első felvonás)



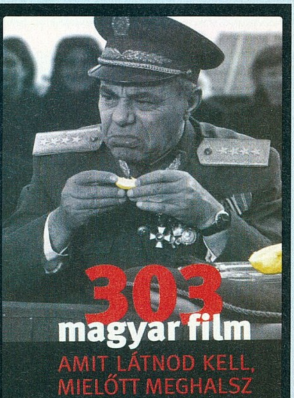
A második nagy képregénybumm óta szerencsére nem csak a nagy kiadók darabjai kapnak helyet a magyar piacon, hanem egyre jelennek meg a különböző műfajt és ágat képviselő képregények. Ezen alkotások közé sorolható A szörny ébredése című kiadvány is, amelyet a világszerte ismert francia mester, Enki Bilal alkotott meg. Az Ötödik Elemet is ihlető futurisztikus történetben a világ elkorcsosult jövőképére vethetünk egy pillantást. Nem a megszokott történet, nem megszokott stílusban, nem megszokott kivitelben. A magyar paletta talán legigényesebb képregényét tisztelhetjük a tetralógia nyitó darabjában. Egy olyan képregényt, amely lenyűgöz, elgondolkodtat, és megajándékoz egy sajátos élménnyel, ami messze túlmutat az átlagképregények átlag-plasztikvilágán. Az albumot már kézbe venni is remek, a kinyitását követően pedig nem menekülünk, beszippant, s a szerelőkkel együtt kezdjük göngyölíteni a csavaros, szerteágazó történetet.

Titkos Fiók
PC Guru Index:
05.05

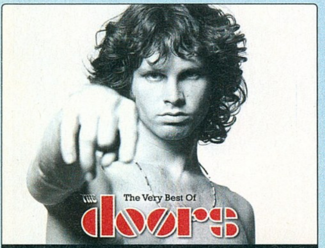
LEXIKON

303 magyar film, amit látnod kell, mielőtt meghalsz

Az előző hónapban még ötszázegy filmet ajánlottunk, amit látni kell, ám mivel a mozgóképből sosem elég, máris itt vagyunk a következő adaggal, amely ezúttal háromszázhárom darabot számlál, és kifejezetten a magyar mozitermést ajánlja az olvasó figyelmébe. A Gabo Kiadó (akik anno hasonló témában 1001 filmet ajánlottak az egyetemes filmtörténetből) hazánkra koncentráló kiadványa egészen 1916-ig nyúlik vissza, hogy onnan kövesse végig a filmgyártást napjainkig (pontosabban 2005-ig), bemutatva a háromszázhárom legjobban sikerült alkotást az animációtól a bűnügyin át egészen a dokumentumfilmekig (természetesen értő, hazai szerzők tollából). A kivitel a lehető legigényesebb, kemény fedéllel, védőborítóval, szép fényes belső oldalakkal, egyszerű, ám a szemnek kellemes tipográfiával. Talán a képek minőségébe lehetne itt-ott belekötni, de ne legyünk szőrszálhasogatóak, igenis remek kiadvánnyal van dolgunk, mind tartalmi szempontból, mind ami a külcsínt illeti. Nem hiányozhat egyetlen igazi filmmániás polcáról sem.



Képes Kiadó
PC Guru Index:
05.05



Warner Music

PC Guru Index:

05.05

The DOORS
The Very Best Of

Márciusban negyvenéves jubileumhoz érkezik a The Doors, s ezen jelentős esemény hazánkban is méltó keretek között kerül „megünneplésre". A Warner Music ebben a hónapban több kiadványt is megjelentet (például okáért az összes stúdióalbum újrakiadását), s ezek közül az egyik a The Very Best Of, amelyen teljes egészében újrakevert dalok hallhatóak. Mielőtt a megszállott rajongók a fejéhez kapnának, halkan megjegyezzük, hogy nem valami kontár nyúlt az eredeti darabokhoz, a munkálatokat ugyanis a régi hangmérnök-producer, Bruce Botnik felügyelte. A rockzene legmerészebb és leginspirálóbb csapatának tartott Doors ezzel egy egészen új, modernebb oldaláról mutatkozik be. S ha mindez nem lenne elég, sosem hallott, eredeti elemekkel is bővültek a trackek, így aki úgy érzi, csupán egy marketingfogással igyekeznek újabb bőrt lehúzni a legendáról, az megnyugodhat, hogy valóban valami új, valami emlékezetes kerül most a boltokba, hűen a csapat mai napig megkerülhetetlen teljesítményéhez és emlékéhez.

Jean Michel JARRE Téo & Téa

Warner Music

Remélhetőleg Jean Michel Jarre-t senkinek nem kell bemutatni, ám ha mégis, akkor csak annyit mondunk, hogy személye mérföldkőnek tekinthető az elektromos zenében, s immáron harminc éve töretlen sikerrel van jelen a világ zenei színpadán, akár ha saját albumokról, akár ha társulásról vagy éppen filmzenékről van szó.

Legújabb albuma is igazodik a kor követelményeihez, bár szerzője nem mai gyerek, a Téo & Téa energikus, fiatalos, ám mégis jellemző rá a Jarre-féle kidolgozottság és finomság. További különlegesség, hogy ezúttal Jarre túllép önmagán, nem csupán a gépekre bízta a sikert, a dallamokat dalok kísérik, amelyek – lévén dalszerző és producer – a zenei fenomén egy sokkal érzékenyebb oldalát tárják fel a hallgatóság előtt. Az új korong tehát ismét egy nagyon jól sikerült összeállítás, egyfelől újdonság a rajongóknak, másfelől pedig egy újfajta, lenyűgöző élmény a Jarre-t eddig elkerülő zenebarátoknak.

PC Guru Index:

05.05

Sony BMG

PC Guru Index:

05.05

WE ALL LOVE
Ennio Morricone

Mindannyian szeretjük Ennio Morriconét – hirdeti a lemez címe, s bizony ezennel mi is csatlakoznánk a csoportosuláshoz, lévén valóban nagy rajongói vagyunk a filmzenék legendás alakjának. Az Oscar életműdíját birtokló, több száz zseniális filmzenéért felelős mester új lemeze gyakorlatilag egy tisztelgés.

Olyan – szintén a zeneiparban neves – alkotók járultak hozzá ehhez a tizenhét szerzeményt tartalmazó albumhoz, mint Andrea Boccelli, Yo-Yo Ma, Bruce Springsteen, a Metallica, vagy éppen Herbie Hancock. A lemezen feldolgozások és új szerzemények kaptak helyet, azzal a nem titkolt céllal, hogy bizonyosságát adják a címben szereplő kijelentésnek. A korong valódi kuriózum, hiszen sosem hallott átdolgozásokról van szó, és az új dalok is csak itt kaptak helyet, arról nem is beszélve, hogy a zeneszámokat összekötő elemeket maga a mester komponálta, ezzel egy igazi, egységes Morricone lemezt garantálva az öreg alkotót és filmzenéket kedvelő hallgatóknak.

CRYSIS

A Crysis az év egyik legjobban várt játéka, foglalkoztunk is már vele sokat – de nem eleget! Mivel Crysisból sosem lehet elég, kiautóztunk a fejlesztőkhöz Frankfurtba, hogy saját szemünkkel győződjünk meg róla: a játék tényleg olyan élesben is, mint a fantasztikus előzetes képeken. Döbbenet, de tényleg olyan! Ráadásul nem is kell hozzá atomerőmű, és ami a legjobb: a Crysis nem csak grafikailag döbbenetes, de pár pálya végigjátszása után bátran kijelenthetjük: a játékélmény is remek! Élménybeszámoló, interjúk, kulisszatitkok, videók, tapasztalatok első kézből a következő PC Guruban!

STALKER

A lassan Duke Nukem Forever-i magasságba emelkedő STALKER tesztpéldányát már vagy két-három éve ígérgetik a derék ukrán fejlesztők, de most valahogy már hajlamosak vagyunk hinni is nekik, elvégre a multi bétát már a saját szemünkkel is láttuk, csak abból még nem akartunk messzemenő következtetéseket levonni. Végre kiderül, tényleg forradalmasítja-e az FPS-eket a Csernobil környéki radioaktív pusztában kincseket kereső, közben mutáns szörnyeket halomra ölő Sztalker, vagy – hogy a játék alapjául szolgáló novella címét idézzük – nem lesz belőle több mint két tucatjáték közötti piknik az árokparton...

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Tom Clancyből sosem elég! A Rainbow Six sorozat oldalágaként indult Ghost Recon most saját kis oldalágat növesztett Advanced Warfighter néven; ennek a második része érkezik meg egy hónap múlva. A Szellemek továbbra is Texas és Mexikó határvidékén vannak bevetésen, és ezúttal egy helyi konfliktust kell elsimítaniuk, mielőtt az polgárháborúvá növi ki magát. Legjobb barátunk természetesen ismét a létező legmodernebb haditechnika lesz.

Resident Evil 4

Gamecube-on minden idők legjobb játéka volt, és egymaga számolt le az „óvodásoknak való konzol" közhiedelemmel. PS2-n még újabb, még véresebb horror-elemekkel pakolták tele minden túlélő horrorok öregapjának legújabb részét, s a siker itt sem maradt el. Most pedig itt a PC-s változat – illetve már hónapok óta közkézen kering egy tajvani „sufnituning" kalózátirat, ami elég gyalázatos, de most itt a hivatalos Ubisoft-féle verzió is, ami reméljük, méltó lesz az eredetihez!

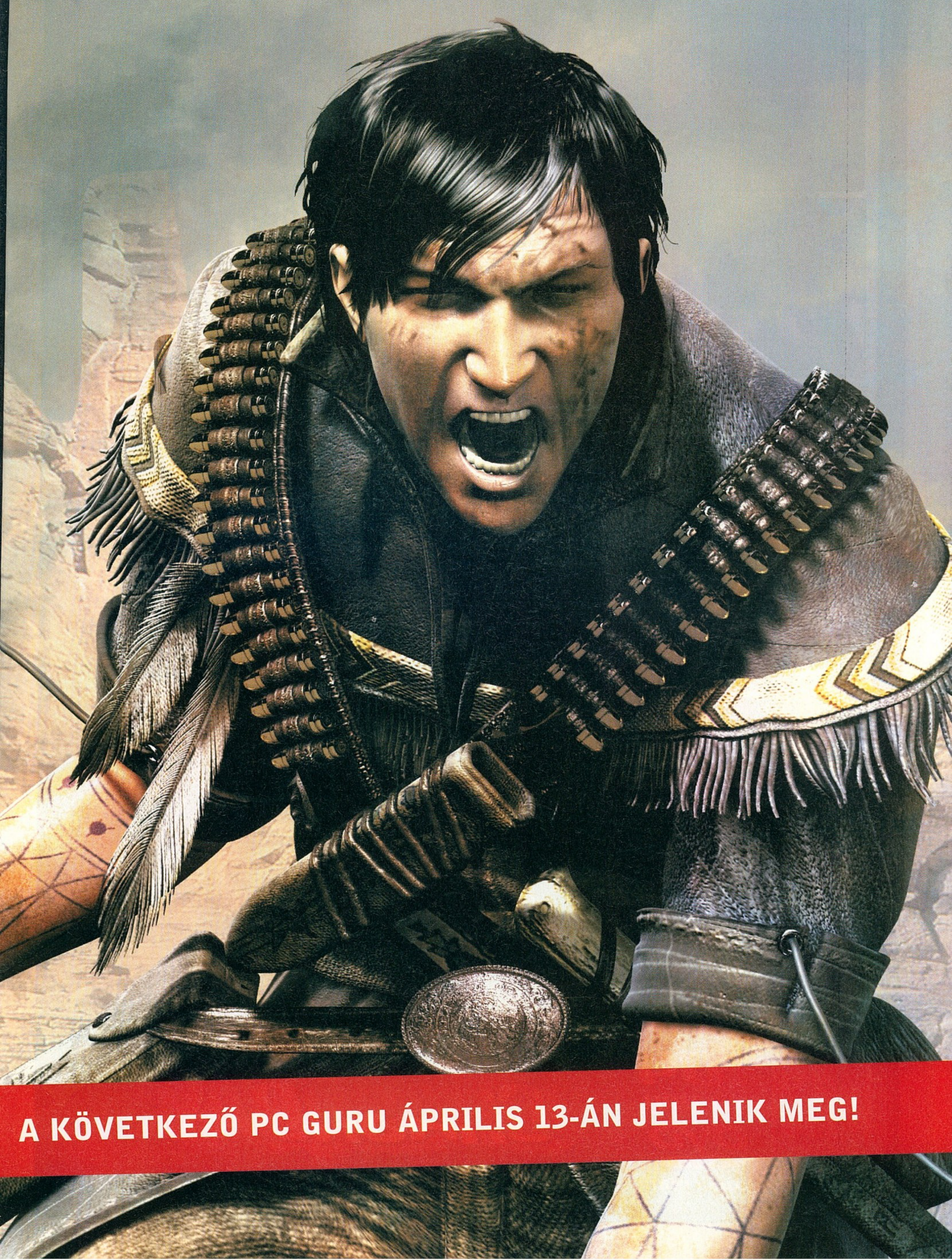
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: GUN

Még másfél éve sincs, hogy a Gun a klasszikus westernek hangulatát a GTA szabad játékmenetével ötvözve berobbant a köztudatba és meghódította a játékosokat. A jövő hónapban újra belebújhatunk Colton White, a marcona revolverhős bőrébe, hogy hatlövetűnkkel igazságot tegyünk Új-Mexikó pusztaságaiban és Montana hegyei között. Lesz itt minden, amit csak westernfilmekben láthattunk, pergő pisztolypárbajok, lovas üldözések, indiánok, kocsmai verekedések, vérre menő pókerpartik, bölényvadászat...

MINIMUM GÉPIGÉNY: P3 1,8 GHZ, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,8 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. április 13-án jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:



A KÖVETKEZŐ PC GURU ÁPRILIS 13-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Freakout: Extreme Freeride / Sam & Max Episode 3 / Silverfall / Sudden Strike 3 / Supreme Commander / Teenage Mutant Ninja Turtles

Animációk: Age of Conan / Blitzkrieg 2 / Cysis / Hero / Loki / LOTR Online / Pirates of the Burning Sea / Pirates of the Caribbean Online / Power of Destruction / Sacred 2 / Supreme Commander / Test Drive Unlimited / The Show / The Sims 2 Seasons / Tomb Raider Anniversary

Javítások: Battlefield 2142 v1.20 / Codename Panzers Phase 2 v1.07 / Company of Heroes v1.50 / Doom 3 v1.31 / Prey v1.3 / Star Trek Legacy v1.2 / Supreme Commander v3217 / The Longest Journey v1.60 / Warcraft 3 Frozen Throne v1.21

Mozielőzetesek: 1408 / Hannibal Rising / Mr. Brooks / Ocean's 13 / The Kingdom / The Reaping

Shareware játékok: Cannon Blast / Chicken Chase / Eldorado / Gold Fever / Kudos / Mahjong Fortuna / Mexican Motor Mafia / Panda Craze / Penny Puzzle / Turtix

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Fociviláq / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Battlestations Midway / Command & Conquer 3: Tiberium Wars / Supreme Commander / Frontline: Fuel of War / God of War 2 / Sid Meier's Railroads! / Star Wars Force Unleashed

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.5.1 / Windows Media Player 9, 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 d-a / AMD-Ati Catalyst és nVidia Forceware driverek / DirectX 9.0 / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.08 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / ACDSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.0.0.205 / XFire 1.69 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Open Office.Org / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

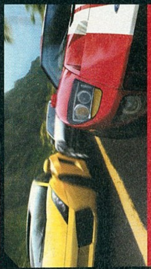
C&C 3
Demo

Supreme Comm.
Demo

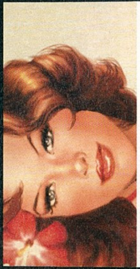
Sam & Max Ep 3
Demo

2 DVD ROM Dupla D

C&C 3 EXTRA DVD
CRASHDAY



Test Drive
video



Midway
video-bemutató

CRASHDAY

no. **04**
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

Mountain

MERRELL®
let's get outside™

Amikor a csoda valóra válik

Hogyan lehet cipőt készíteni egy olyan embernek, aki képes egyetlen érintéssel felülkerekedni a logikán, a fizikán és 11 ellenfélen? Teljesíteni kell minden kívánságát és a cipőt az általa megadott pontos útmutatások alapján kell megalkotni. Az eredmény a fantasztikusan puha bőr felsőrész és a nagyobb labdaérintési felület halálos kombinációja. És még egy apróság, amivel kíméletlenné tettük a cipőt: bordázott stoplik, melyek segítségével a teremcipőkhöz hasonlóan talppal is kontrollálhatjuk a labdát. Ez az új Nike Tiempo Ronaldinho!

Éld át te is a csodát a Nikefootball.com-on!